3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

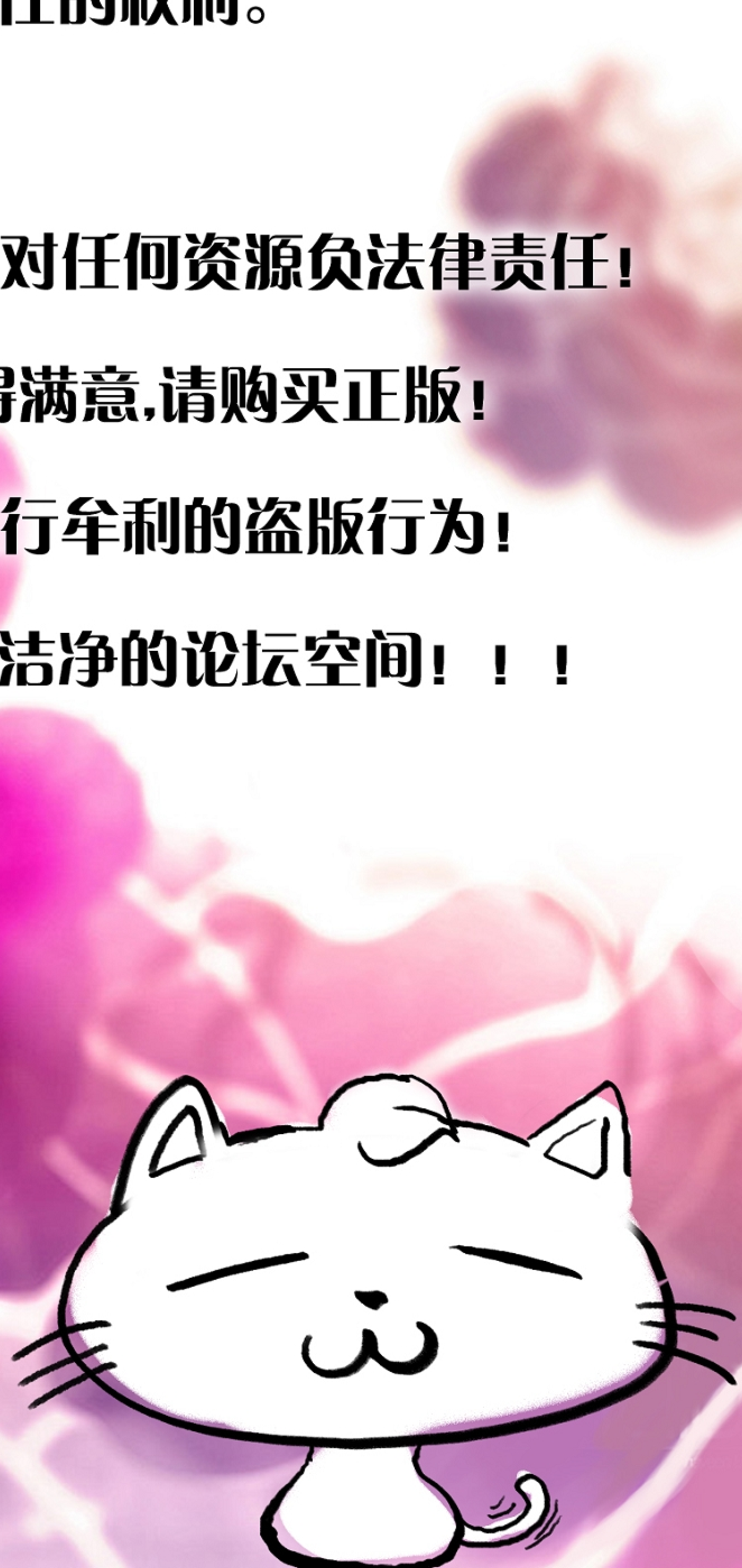
严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



中国第一本电子游戏杂志

GAME集中营

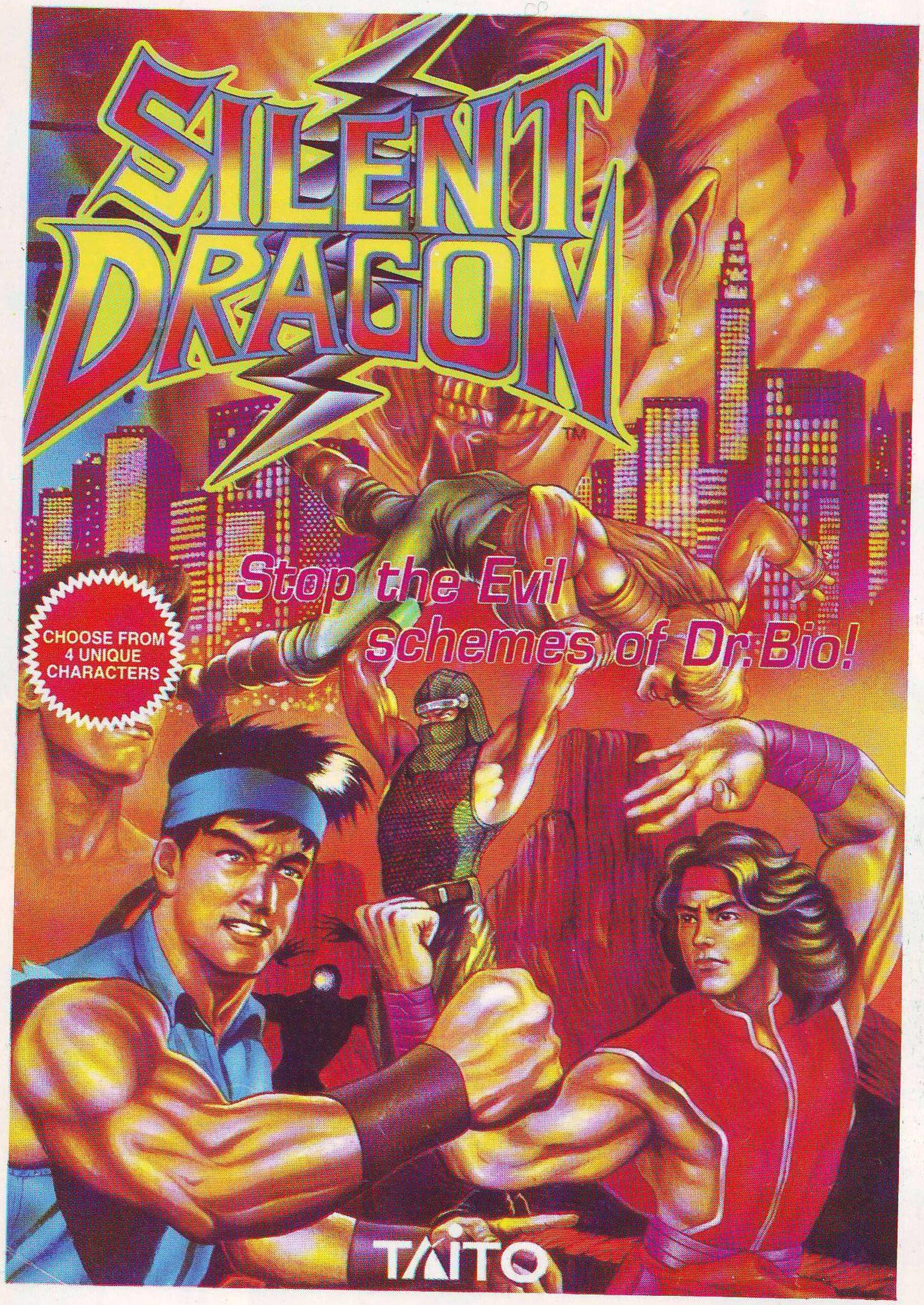
创刊号

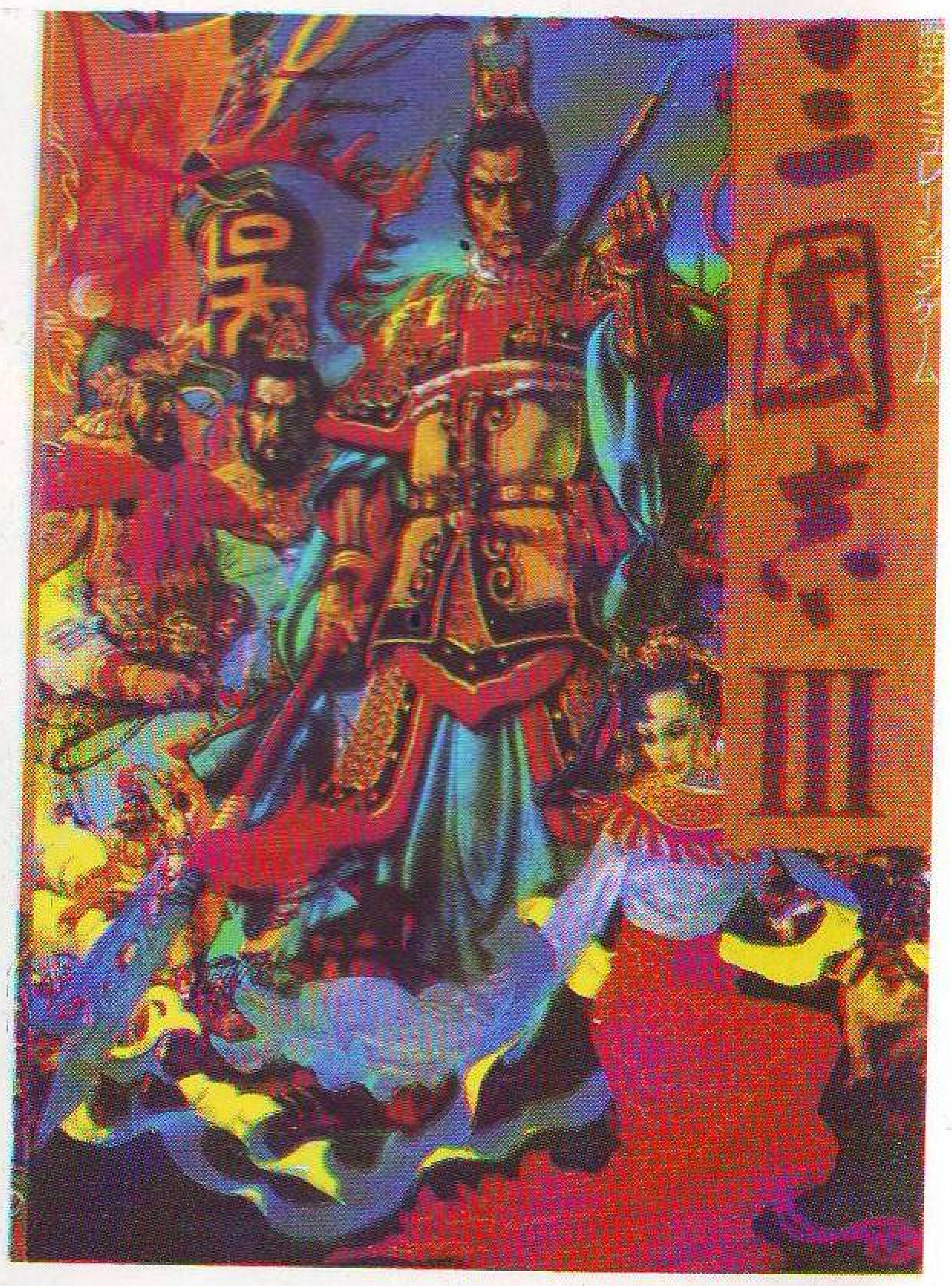
1994年

6月



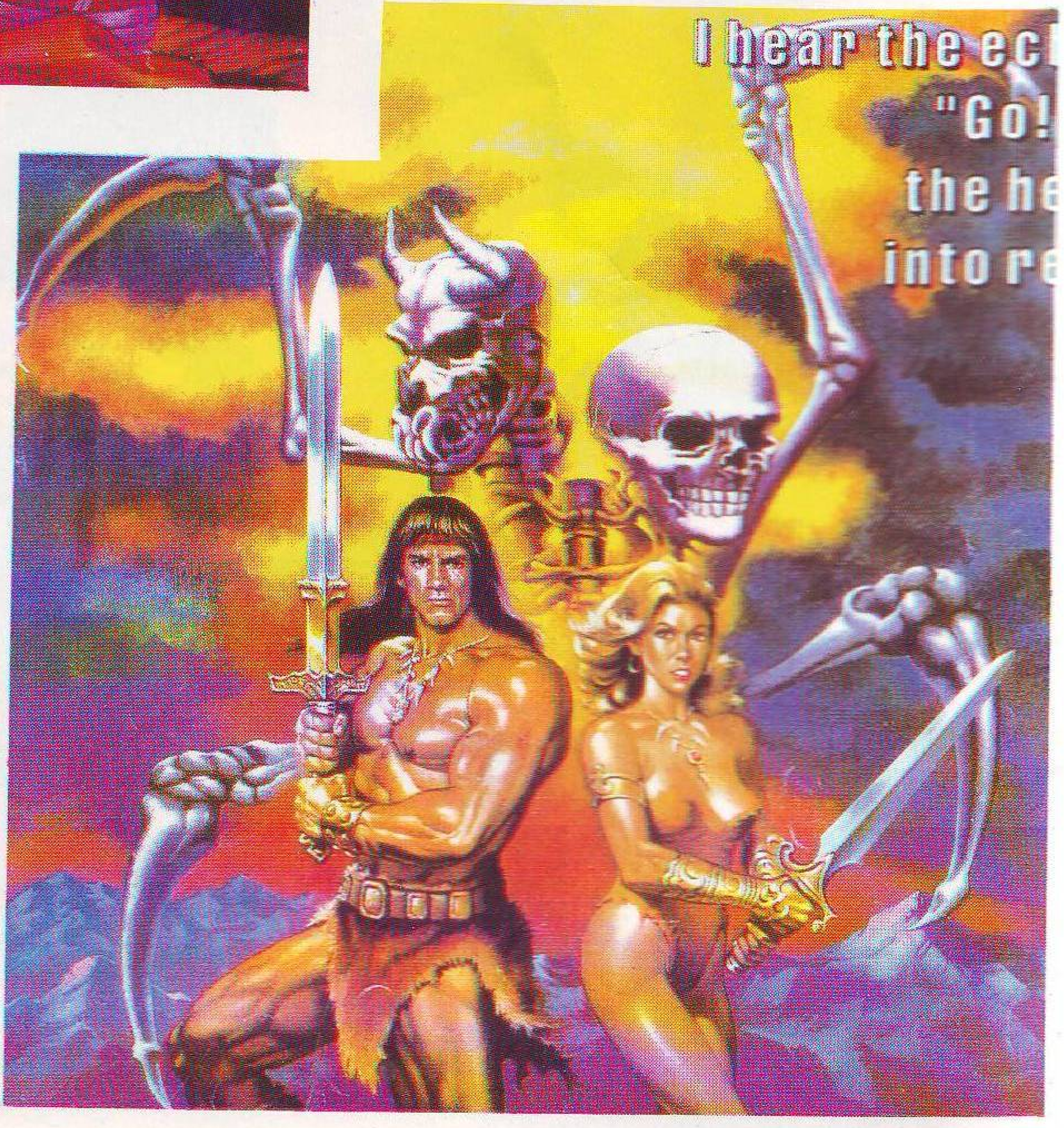
国外游戏广告欣赏





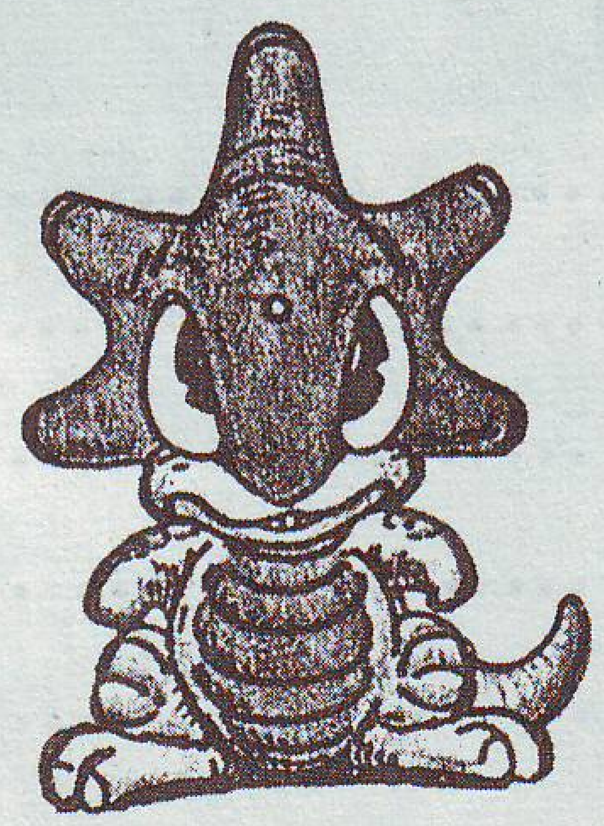
三国志Ⅲ代(世嘉、超任)
←战龙Ⅲ代(街机)
↙大战略(超任)
战斧Ⅲ代(街机)





发刊词

闖關族的家





電子游戲软件

天堂任鸟飞

三国志Ⅱ—霸王的大陆 …… 4
七龙珠ZⅡ …… 26
太空战士Ⅴ …… 16

世嘉世家

超级忍Ⅱ攻略详解 …… 21
光明与黑暗Ⅱ …… 36

街机仔

三国Ⅱ必胜秘技 …… 40

PC游戏室

快打至尊 …… 44

蓦然回首

电子游戏节目十年(一)梦回八三 …… 48
游戏始祖 …… 29
“街霸”Ⅱ制作者访谈录 …… 31
“三国”游戏纵横谈 …… 57

秘技天地

…… 25

游戏新闻眼

…… 18

新卡快讯

16人超级街霸Ⅱ推出 …… 30
GO GO GOMO君 …… 54
超级战士们的大角斗 …… 54
英雄传说Ⅱ …… 55
超七 …… 55

创刊号·双月刊
编辑出版/《电子游戏软件》杂志社
主编/熏风
付主编/丁展
美编/王跃
摄影/周志伟

刊号/CN11—3505·/TP
出版日期/1994年5月25日
印刷/北京1205工厂
发行/北京报刊发行局
社址/北京德外黄寺大街甲24号《电子游戏软件》编辑部
邮编/100011
电话/(01)205.0093
定价/4.50元

创刊号目录

快乐的机器人大战 …… 55
超级空战 …… 56
诺依吉亚—海与风的鼓动 …… 56

大视野

最终幻想——好莱坞称霸游戏业 …… 46

游戏岛

游戏软件巨子——CAPCOM …… 20

闯关族的家

疑难排解 …… 61
有问必答　打余咖啡座 …… 62
游戏禁闭室 …… 63
电刑室手记 …… 64

二手货市场

电玩大排档 …… 33
二手货 …… 34

集中营通告第二号

紧急通辑令 …… 59
读者评刊表 …… 60
邮购《赌神》 …… 59
编后 …… 64

封面：半熟英雄
封二：游戏广场——国外电子游戏广告欣赏
封三：美少女战士
封底：STAR FOX
彩插 1、2、3：银河风暴
彩插 4：快乐的机器人大战
SD 街头快打
光明与黑暗Ⅱ

《电子游戏软件》第二期要目

- 最新 16 人超级街霸Ⅱ(ARC)
- 阿拉丁神灯(MD)
- 火枪英雄 (MD)
- 热血格斗传说 (FC)
- 乱马 1/2 (SFC)
- 暴力辛迪加 (PC—IBM)
- 电子游戏节目十年(二) 走向成熟·1987
- 两雄世纪大劫争(一) 软刀子割肉——任天堂老板山内溥谈话录
- 三国游戏纵横谈(续)
- 二手货市场
- 游戏新闻眼

游戏机种缩略语对照表

FC	任天堂 8 位游戏机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉
PC－E	NEC 家用游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
ARC	街机
PC－IBM	家用电脑
NEO·GEO	SNK 家用游戏机

三国志 Ⅱ

——霸王的大陆



天下大势，分久必合，合久必分。

东汉末年，政治腐败，群雄纷起。称王称霸的斗争，风起云涌，波澜壮阔，于此乱世之中，手提三尺宝剑，崛起于天下一隅，发号施令，四处征战，逐鹿中原，扫灭群雄，一统中国。显尽男儿本身，英雄气慨，重现霸王至尊无上的风范。这就是任天堂游戏《三国志Ⅱ．霸王的大陆》所表现的。在这里，你将一展雄才大略，实现生平的宏伟抱负。

一　前　言

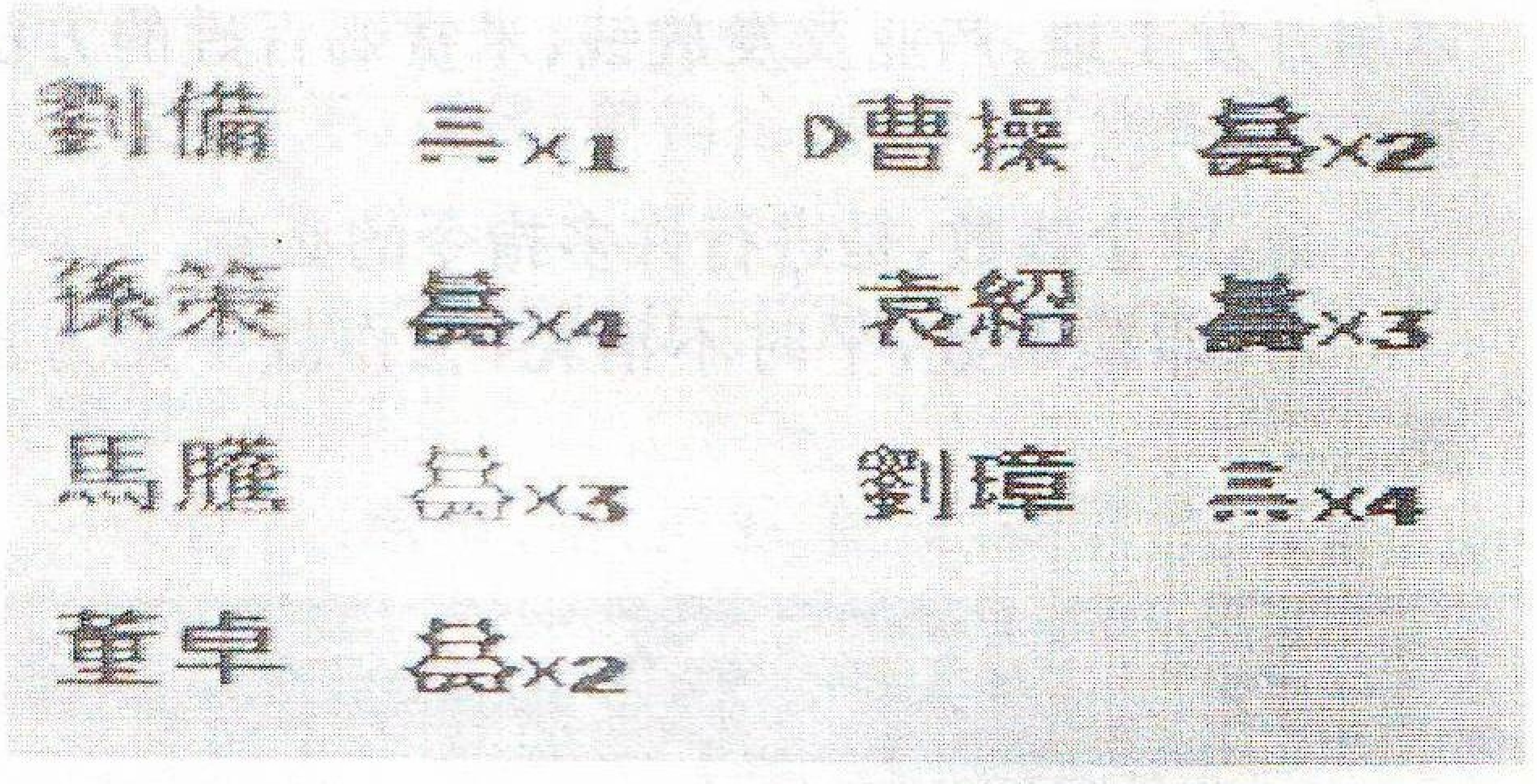
近年来历史战略游戏，深受玩家的欢迎，NAMCO 制作的"三国志Ⅱ——霸王的大陆"就是其中的精品之一。在画面效果上，它是不如 SEGA 和超任那么气势恢宏，但那独特的构思，趣味盎然神奇的小秘密，独具匠心。在任天堂众多仿真模拟游戏中不可多得，深值一玩。但因指令都是日文，让人伤透了脑筋。我和朋友们熟玩已久，颇有一番心得。甘愿分公之于众，以会天下的知音。



二　进入游戏

“三国志Ⅱ”的标题出现后，按一下“START”键，屏幕上会出现“1 PLAYER，2 PLAYER，连续”的字样。用上下键选择，“START”键确定。由于本卡玩起来历时较长，卡内有“CR 2032”型 3V Li—Mn 电池一节，可保证卡离机后保持 4—5 个月的记忆，便于游戏者随时存取。

选择“1 PLAYER”后，随之出现“LEVEL1. 2. 3”的选项，再以“START”确定，就出现了君主选择画面，君主共七个，每个名字后的“凸”字色块乘



以数字，代表游戏开始时所占领的城市。这七名君主分别是：刘备、曹操、孙策、袁绍、马腾、刘璋、董卓。（注意，游戏者可根据自己的爱好加以选择，但要知道，君主的名字越靠后，其势力就越难发展。选董卓是最难进行游戏的。）

按 A 键，屏幕一方会显示所选君主的个人资料。选好君主后，就可进行游戏了。

三　键盘操作

A　键：进入指令，确定选项，确定指令。

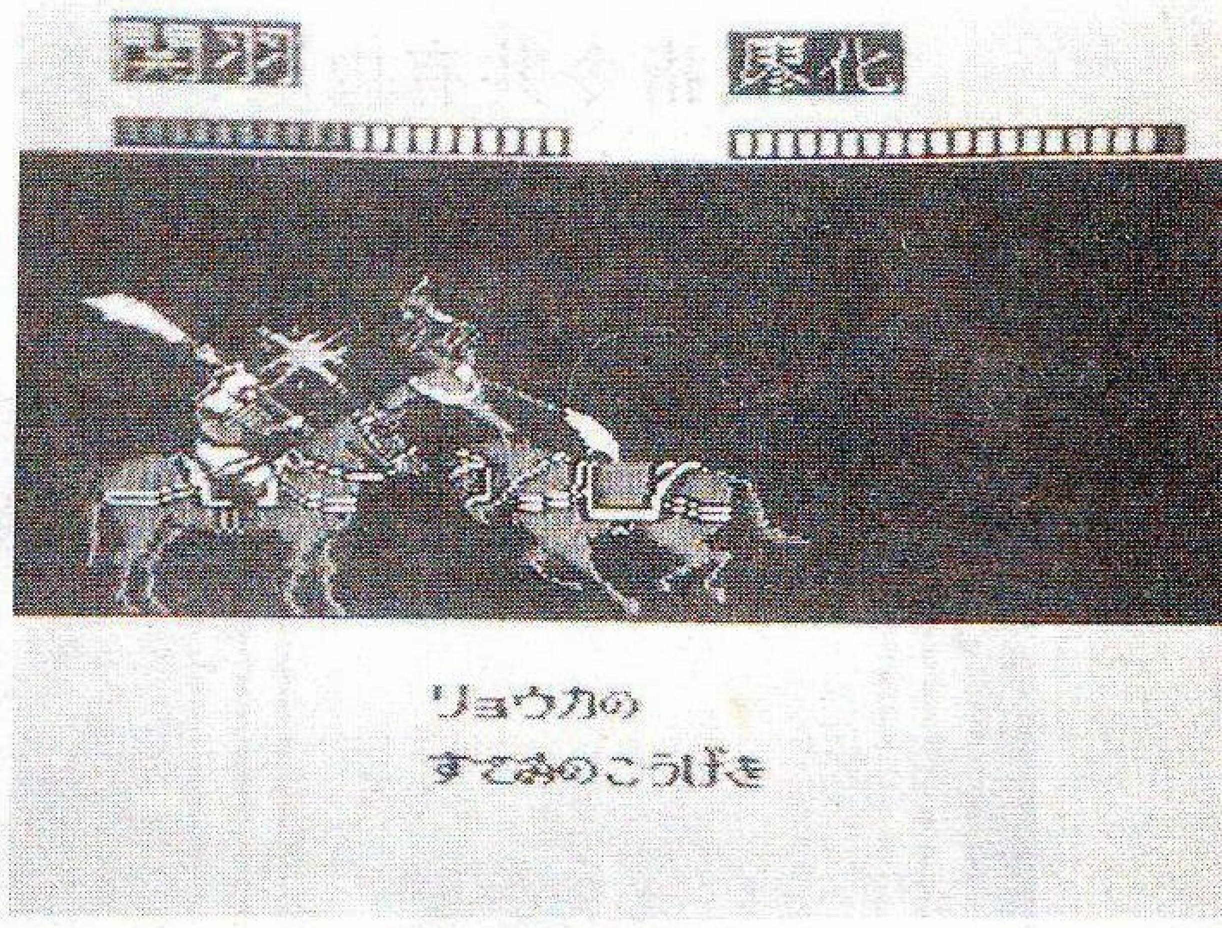
B　键：取消上一个指令，在全局和作战地图中可用来观察将领情况。

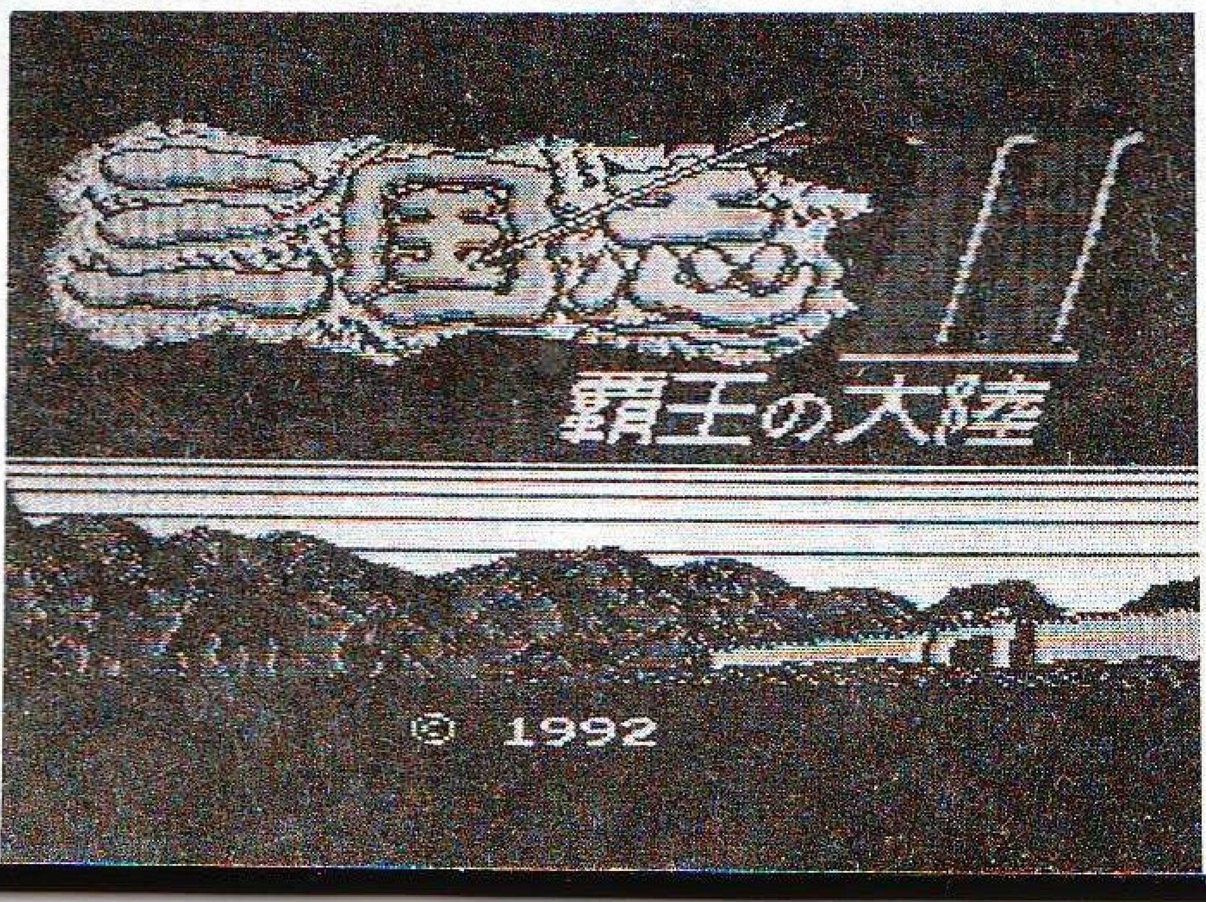
方向键：选择选项。

选择键：在全局图中查看道路通向。

开始键：进入新游戏或进入存盘。

城市状态

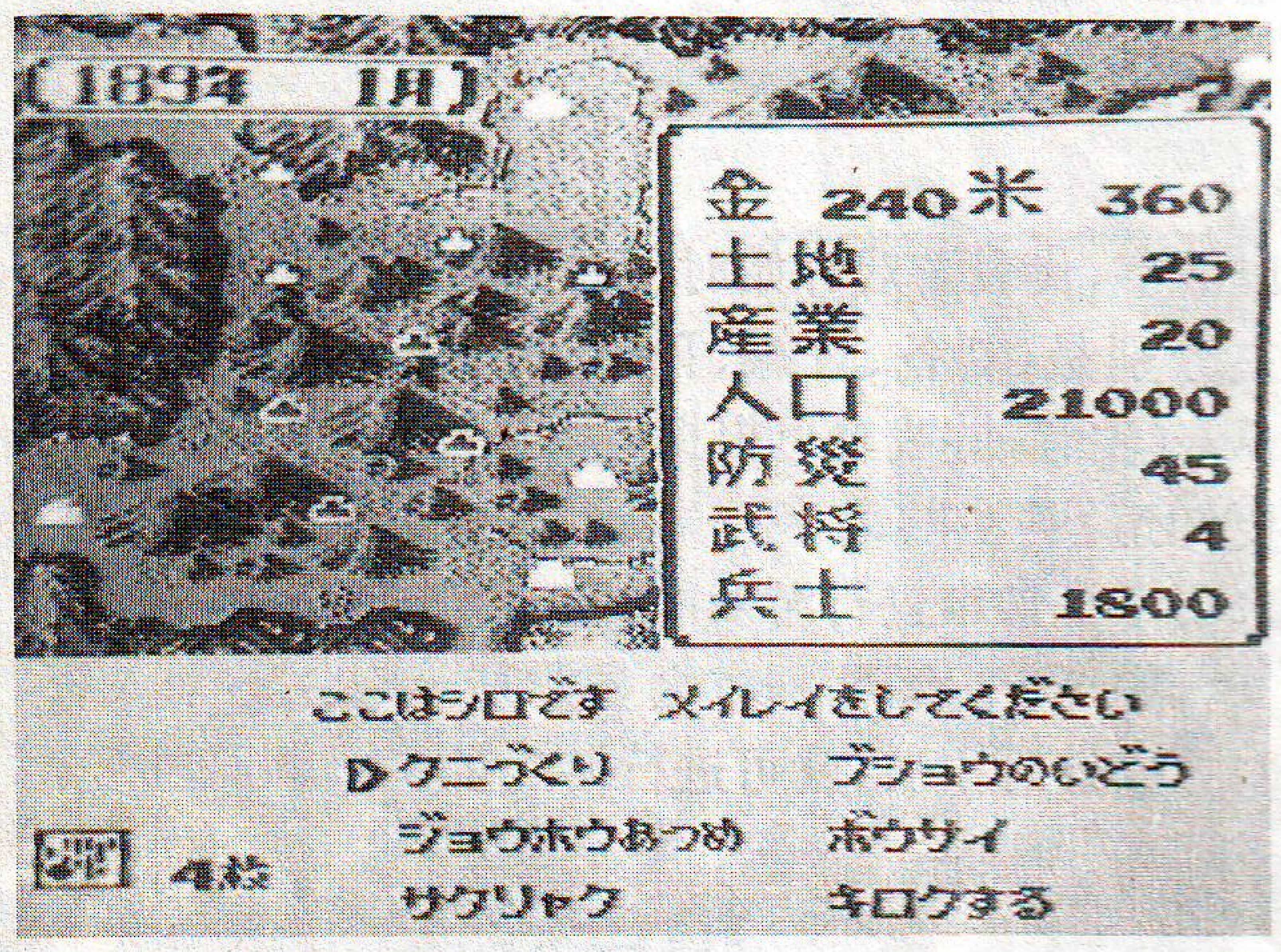




统治度：最高为 100，低于 40 则易发生暴动，使城中金、米、人口及兵员减少，造成巨大损失。可以用开发土地、产业及发放钱、米赏赐百姓的方法提高统治度。

金：即金钱数，是进行许多指令的必备。

米：即粮草数，平时不消耗，在作战中尤为重要。



土地：最高可达到 999，开发程度决定着每年四月收钱的多少。

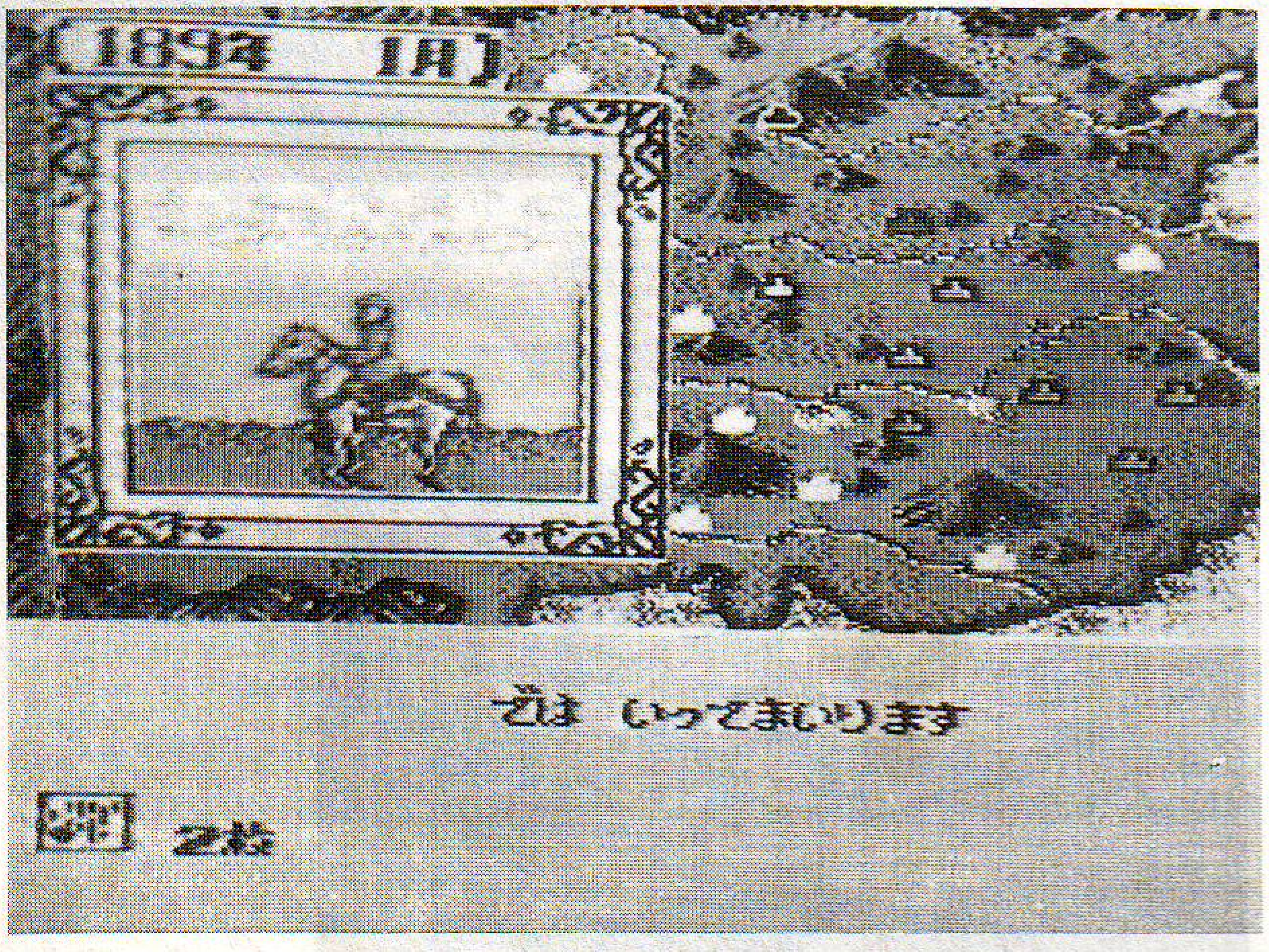
人口：一般在 20000 以上为好。对钱、米的收集都起着作用。

防灾：发生灾情时城市的预防作用，最高为 99，防灾数越高，当每年可能发生的五、六月水灾，八、九月旱灾时，城市损失就越少。

武将数：一座城最多容纳 10 名武将。

游戏指令

游戏指令共有内政、军事、财务和后勤四类，分别以一幅小图表示。



〈一〉内政　内政指令共 6 个：治理、运兵、寻找、防灾、策略和存盘。

1 治理：分增加土地、增加产业和增加人口三项。选定后，再选执行治理的人，选智力高者，容易见效。

2 运兵：选定后，移动（地图上的）箭头指向目标城市。（必须有道路相通）空城和自己的城均可。然后选定要用调动的人。

3 寻找：应选一名德行值较高的人去找。有时会带回隐居在此城郊外的武将，来扩充自己的力量，有时会找到金、米或宝。

4 防灾：提高城市的防灾力。防灾力到 99 后，发生灾害不会对城市造成伤害了，但防灾力却会下降，必须及时用此指令补充防灾力，再选择智慧高的人去办理。

5 谋略：分结盟，离间和笼络三项。

①结盟：与其他君主缔结互不侵犯条约。选择此令后出现的日文是所有其他君主的名字。选用此令要用智慧较高的人去执行，这是避免腹背受敌或争取时间休养生息的办法。一旦同盟成立，在君主名字的后面会出现一个数字，这是盟约有效的月数，最多为 12 个月。

②离间：降低敌城中某个将领的忠诚度。选此令后，移动箭头任意指向敌方某城（不受道路限制），选择将要离间的敌方将领，然后再选用已方一名智慧高的将领去执行。

③笼络：拉拢劝降敌方忠诚度不高的将领，方法与“离间”相似。

这三个命令如果成功，则已方将领带着笑脸回来汇报，反之，哭丧着脸。

6 存盘：用来记住目前游戏进程，以便下次接着玩。

〈二〉军事　分出征、征兵、察看和任命太守四项。

1 出征：派兵攻打别人的城市。先移动箭头选择与自己城市有路相连的敌城或空城，再选择已方出城的将领，要带的钱粮，（粮草一定要多带，否则无粮则不战自败。）最后选已方主帅。（如何作战，见“战争须知”中的“作战过程”。）

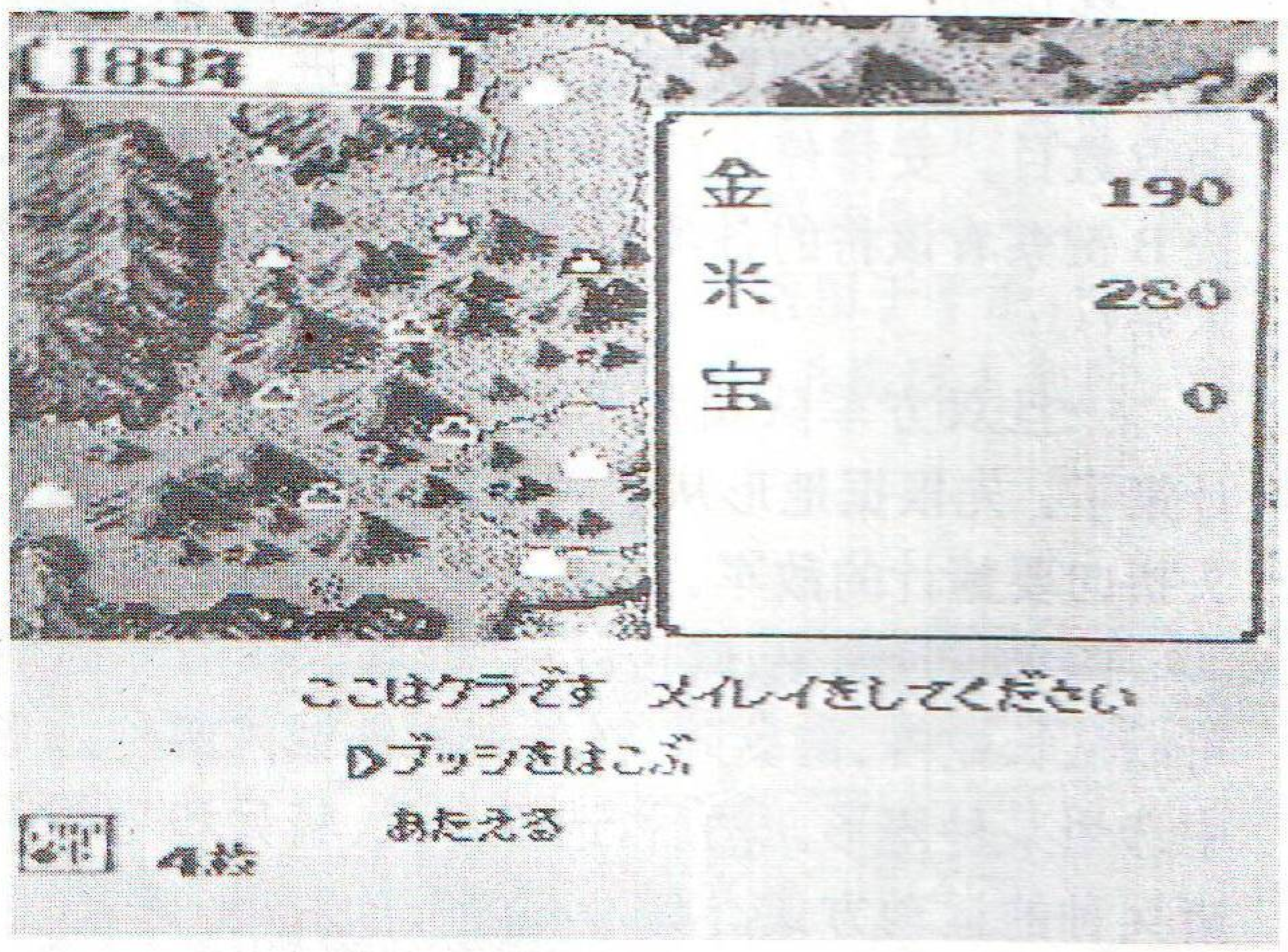
2 征兵：补充兵士的损耗。每征 100 名士兵，要 20 元钱。征好后，用上下键选择武将，左右键调节兵数。

3 察看：选此令后，将箭头移到别人的城，用 A



键察看城市情况，用上下键察看对方武将情况，B键退出。

4 任命太守：更换本城太守。一般以德行高者居之(不费令的枚数)。



〈三〉财务　分运输和赏赐两项。

1 运输：调动钱、米和宝到别的城。(方法与"运兵"相同。)

2 赏赐：分赏将领和赏市民两种。赏将领以钱和宝，提高其忠诚度；赏市民以钱和米，提高统治度。要想将领忠诚度上升得快，君主的德行值要高(90 以上)，要想统治度升得快，太守的德行值也要高。

〈四〉后勤　分武库、学习、治伤和经商四项，各以一幅小画表示。(小城只有三项或更少)，它们都在一座城中执行，每执行一项费一枚命令。

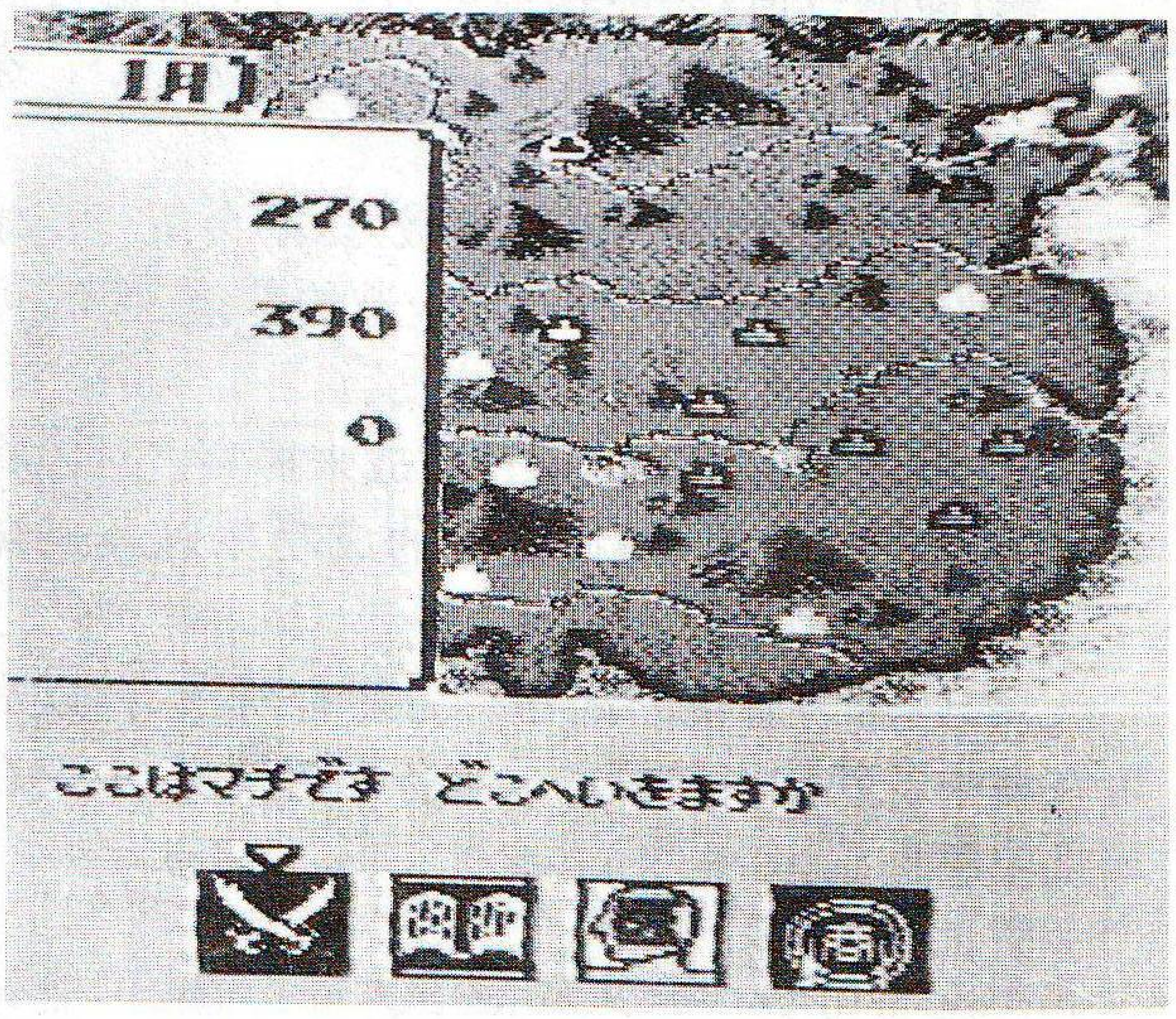
1 武库：分剑、枪、刀和防具四类，价格高低不一，越贵越好。

①剑：短剑、长剑、破斩剑、大剑。

②枪：矛、双戟、单钩枪、战斧、双钩枪、方天画戟。

③刀：飞刀、眉尖刀、三尖刀、钩镰刀、偃月刀、凤嘴刀。

④防具：纶巾、兜、护手、硬皮、鹤氅、甲胄。



2 学习：增长将领的智慧。通过学习，将领们的智慧都可达到 80 以上。

3 治伤：恢复伤员的体力。将领受了伤，通过治伤恢复体力。

4 经商：分经营米和宝物两种。能买米也能卖米，每个城市的米价不一样，可别吃亏。宝只能卖，一个值 1000 元。

武将资料

姓名：(日文)

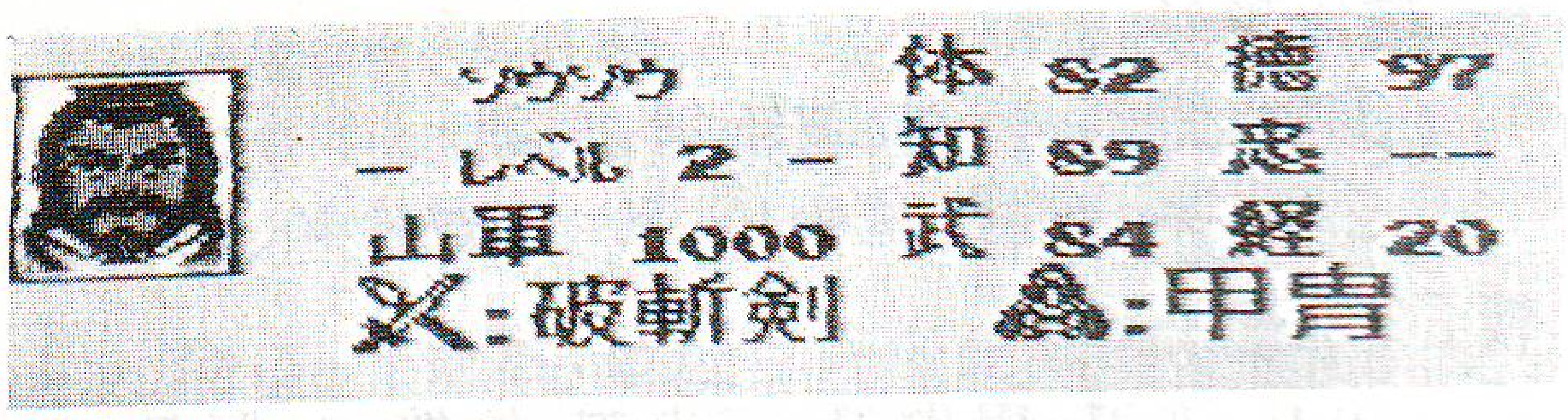
水平：共 8 级，随经验值的提高而增长。军队的战斗力也相应提高。经验值为 0 时，水平为 1，以后，经验在 20、40、70、100、150、200、300 时，水平各长一级。

军种：该将所率士兵的军种，分山军、水军和平军(平原军)三种。三军在作战时各有优劣，在相应地形消耗机动点不同。一名将领最多能带 1000 名士兵。

体：即体力值，受伤则下降，为 0 则死。

武：即武力值，数值在 90 以下的可随水平级上升而增长。最多可达 90 或 91。

知：即智慧度，智慧越高，则作战时能使用的



计策就越多，成功率也越高。智慧度低于 80 的，可通过学习来提高，最高可达 90。

德：即德行值，亦即领袖魅力。君主的德行值一般应在 90 以上，如果太低，则部下不易忠心。容易被敌国使反间计笼络走人才。

忠：即忠诚度。在 90 以上最好，不会叛变。如果低于 75，则在作战时有通敌叛逃的危险。平时可以通过赏赐的办法提高其忠诚度。

经：即经验值。只能通过作战来提高。对武将水平、武力、计策的数目，使计的成功率以及避免中计率起很大作用。

兵器：目前所使的武器。为将官所独有，以后可在城中花钱购买较好的。装备是否精良，主要在单挑中起作用。

防具：同兵器。

战争须知

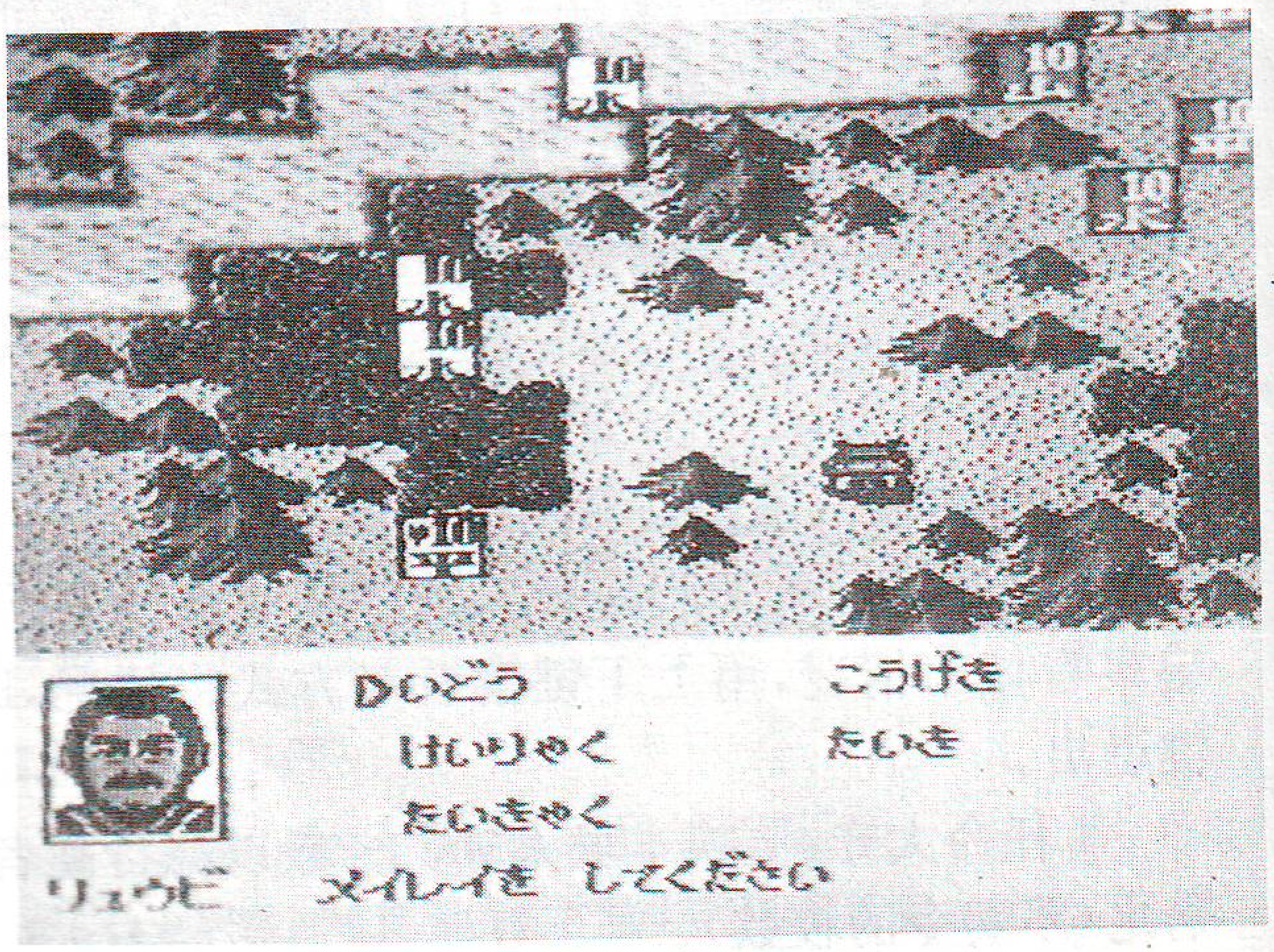
〈一〉出征　当选定并执行军事指令中的“出征”后，画面将转入战斗画面。中原地图变成了某城郊的地图。其中，以红、白小方块分别代表双方的军队。红色是敌方，白色是我方。方块上带有小花的是主帅，是全军的中心，主帅一败，其余人自动败阵。

在战斗画面的右上角显示有“××日、机××、金××、米×××”。其中，“机××”(机动点)是每天能干事情的总数值。每干一件事，所耗机动



点数量不一。当机动点耗光或所剩不足以再干一件事时，就要选用“结束”指令了。“机××”的多少和己方的兵士数多少有关。

战斗力共有“行军”、“计策”、“撤兵”、“进攻”



和“结束(当天指令)”等五个。

现在，两军都摊开了阵势，但还没接触。要用“行军”指令操纵部队向对方城市推进。不同的机动点数目。安排停当后，可以把箭头移到敌将处，按 B 键察看该将的各项数据。知已知彼，才能百战不殆！

一旦双方军队相距不过五步时，就可以使用计策了。先根据地形从十六条计策中选计，再把箭头指向要施计的敌军。

两军一旦贴上，就可以用“进攻”指令了。这时可以从长蛇阵、鹤翼阵、锋矢阵和铁钺阵四种阵形中选用某种阵形。然后，选择步兵、骑兵和弓箭手诸兵种的运动方式。其中有“前进、后退、待机、包围”等四种。包围是用来生擒敌将的。在两军厮杀时，如想改变部队的进攻方式，如从“前进”改为“后退”或“待机”，就用 A 键中断战斗，用方向键改变。此外已方将领还多出一种方式——“战术”。共困缚、挑战、强弩、士气向上、火矢和爆炎等六种。

当双方将领由于挑战，或向前冲杀时碰到了一起，画面就会从战阵对垒场转成了两将决斗的单挑场面。单挑场面共有轻击、重击、劝降、逃跑、投降、查看和死战等七项。要根据具体情况加以选用。

战斗的基本过程就是这样，具体情况具体分析。作战有时难免失利，这时只好撤兵。如果用主帅下令，则所有将领全部撤回。选用此指令后，将

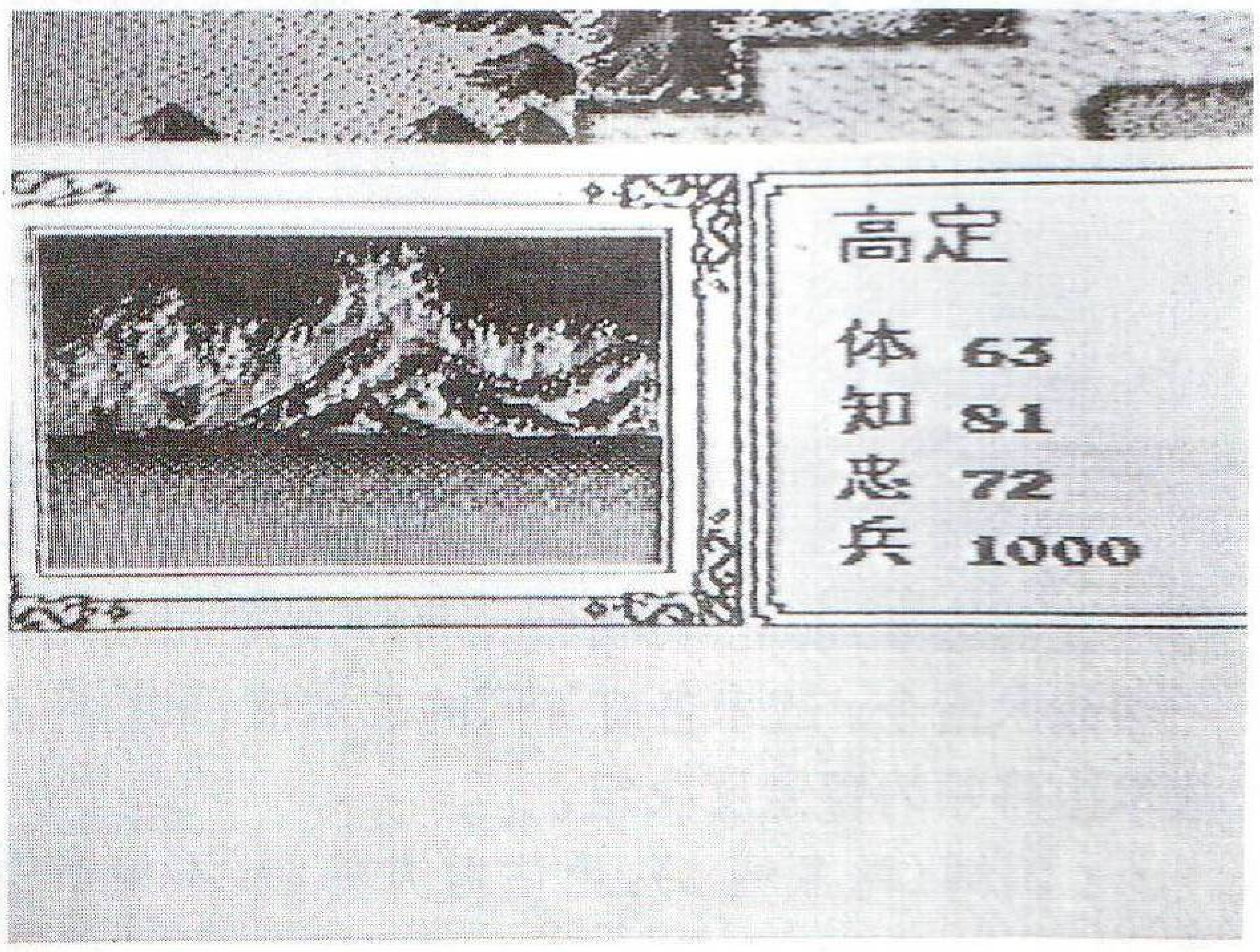


出现所能撤的城市的名字，后边数字是城市中有几员我军将领。选定城市，再选，由谁撤入该城。回来好好整修，以便再战。

作战的基本过程就是这样。“用兵之妙，存乎一心。”战局千变万化，具体问题具体分析。下面将具体介绍“计策”“ 阵形”“战术”和“单挑”指令。

〈二〉计策　共16条，根据智慧度的高低来决定多少。经常使计可使将领掌握新的计策。

1 火计：(耗机动点6点)。适用于平原，树林中(指敌军所处地形，以下皆同)。杀伤敌人士兵。将领智慧度要达80—85。



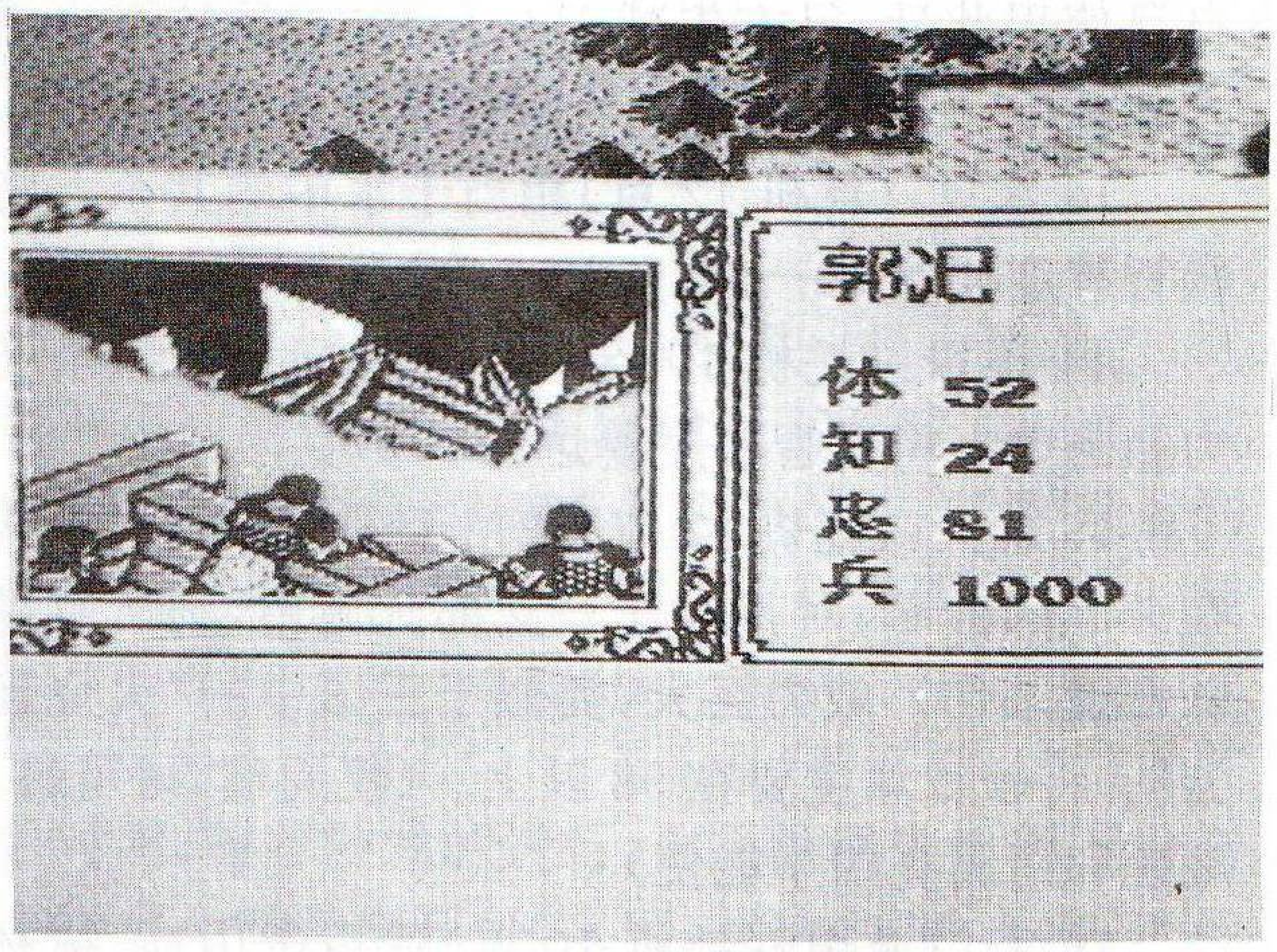
2 陷井：(耗机5点)适用于山地、树林中，降低敌将体力。将领智慧度要达80—85。

3 虚兵：(耗机6点)适用于山地、树林中，减缓敌军行军速度。将领智慧度要达80—85。

4 要击：(耗机6点)适用于山地、树林。伏击对方人马。但武力值低的文官使此计效果不佳。将领智慧度要达80—85。

5 乱水：(耗机7点)适用于水中，杀伤对方人马。将领智慧度要达80—85。

6 火箭：(耗机8点)只适用于敌军主帅，烧毁敌粮草，使敌无粮自败。将领智慧度要达80—85。

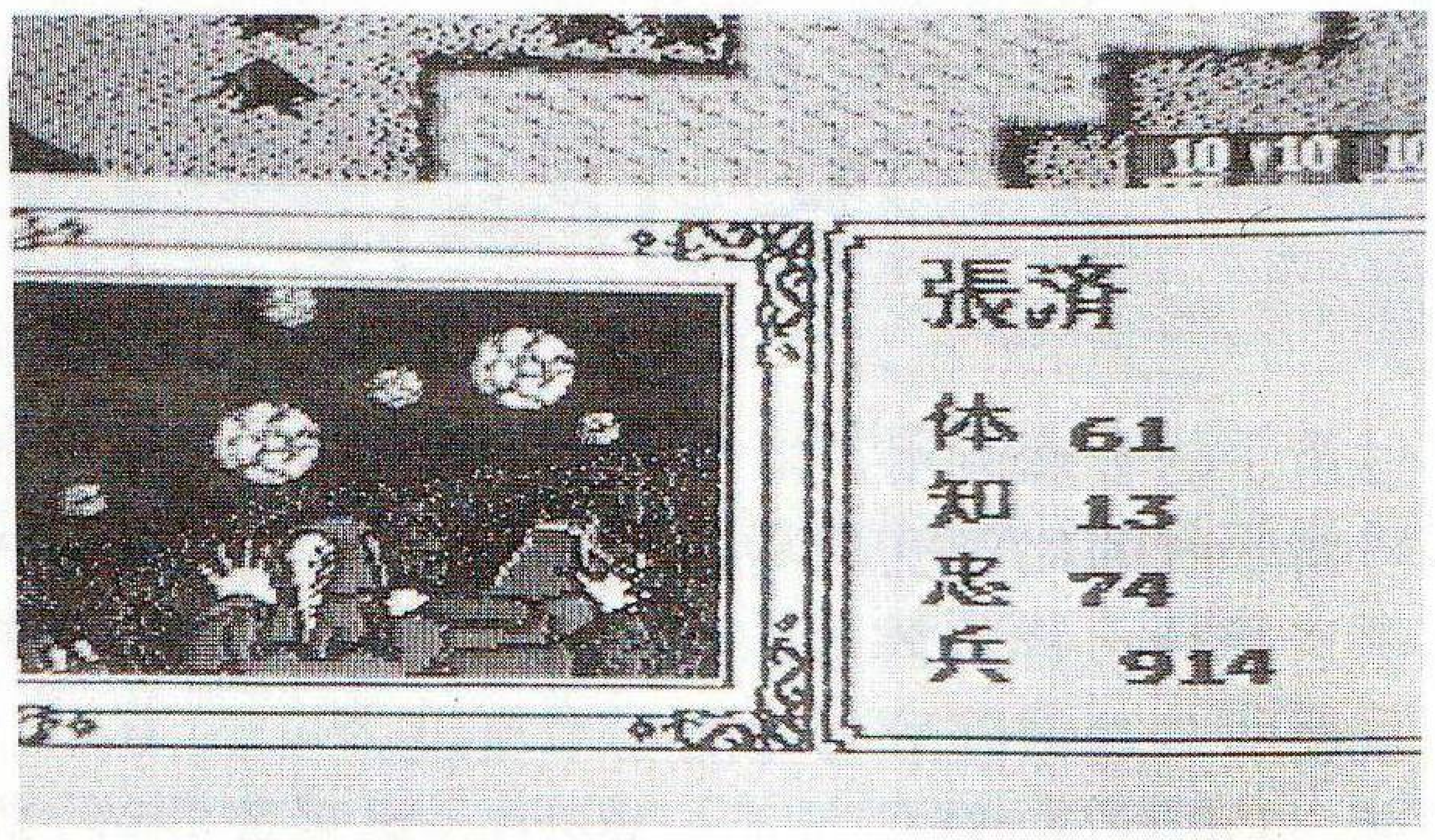


7 伪击转杀：(耗机8点)我军需紧贴敌方主城时使用，杀伤敌人守城的人马。将领智慧度要达80—85。

8 共杀：(耗机8点)在山地和树林中，敌军两支以上部队靠在一起时，只要对其中一支部队施计，与之接触的敌军也均被杀伤。威力很大。将领智慧度要达80—85。

9 笼络：(耗机10点)敌方将领忠诚度低于70，就有可能成功，可多试几次，成功后，敌方这支部队倒戈，归我方统率，但可惜忠诚度并不高，有可能再被敌方笼络回去，要小心。将领智慧度要达85—90。

10 落石：(耗机10点)。我军在山地，敌军紧靠我军或我军守城城下时使用，杀伤敌士兵，降低敌将体力。将领智慧度要达85—90。



11 连环:(耗机 10 点)当几支敌军在水中挨在一起时,对其中一支部队施用,而与其相邻的所有敌军全部动弹不得。但无杀伤力。将领智慧度要达 90—97。

12 十面埋伏:(耗机 10 点)在大片树林中,对自己使用此计,己方先减 100 人,但一旦敌军也进入此林中,则伤亡惨重。将领智慧度要达 90—97。

13 水攻:(耗机 12 点)相当于水中的共杀。将领智慧度要达 90—97。

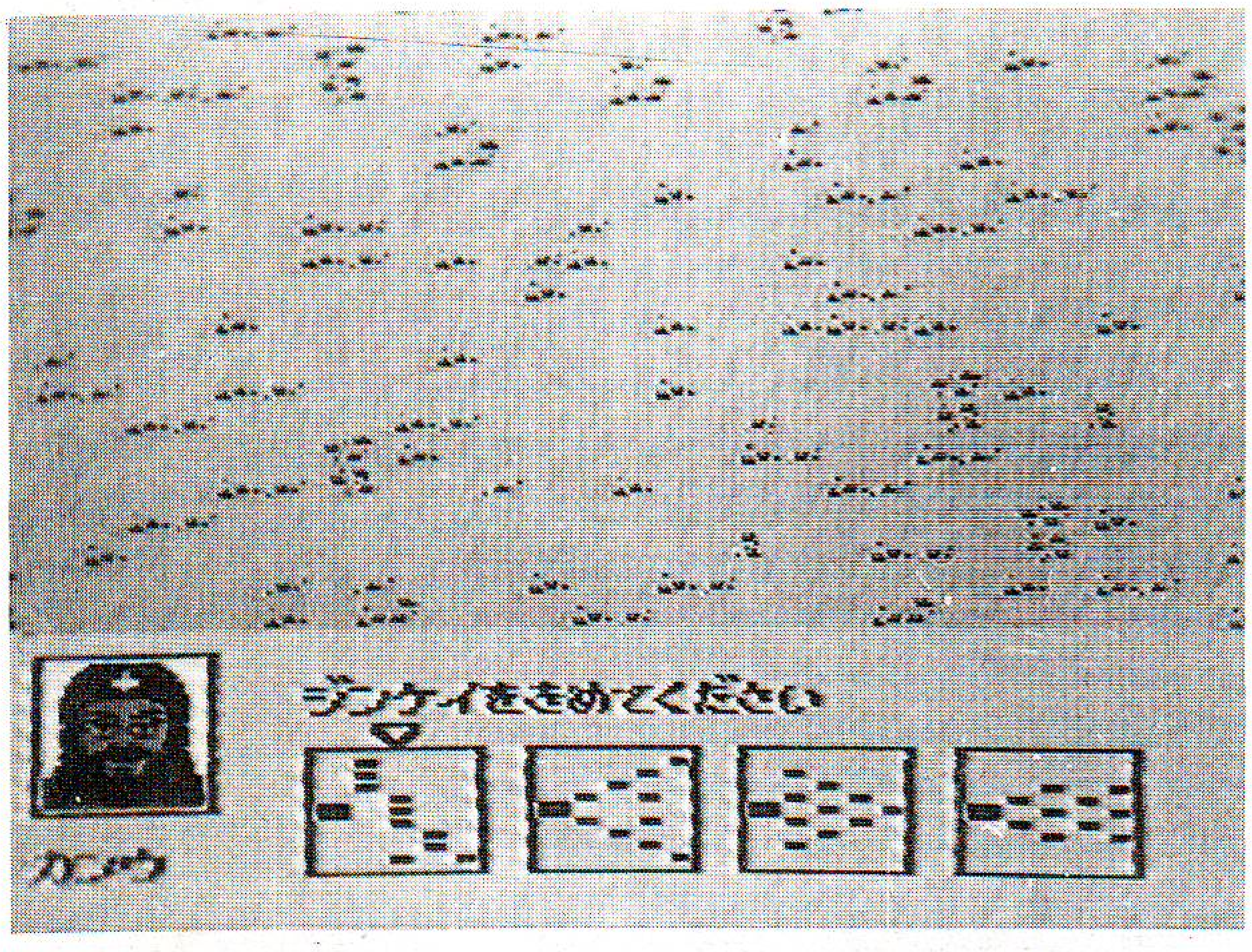
14 连弩:(耗机 10 点)我军守城时使用,杀伤力相当大。将领智慧度要达 90—97。

15 劫火:(耗机 12 点)适用于平原和树林中挨在一起的敌军,对其中任一支部队施用,则所有部队都遭杀伤。威力巨大,类似于三国中的"火烧连营"。将领智慧度要在 98 以上。(仅周瑜、司马懿、庞统和诸葛亮四个能使)

16 奇门遁甲:(耗机 10 点)适用于山地、树林和平原。一施此计,敌军则困在原地不能动弹,每日减少 100 名士兵。仅诸葛亮一人会使。

计策一旦成功,我方将领会露出笑脸;不成功,就紧锁双眉。反之,对方对我军施计,我军防守住了,将领会笑逐颜开;若中了敌计,死伤了人,就拉长了脸。

〈三〉阵形　阵形共有长蛇阵、鹤翼阵、锋矢阵和铁钺阵四种。在布阵时要注意手下步兵,骑兵和



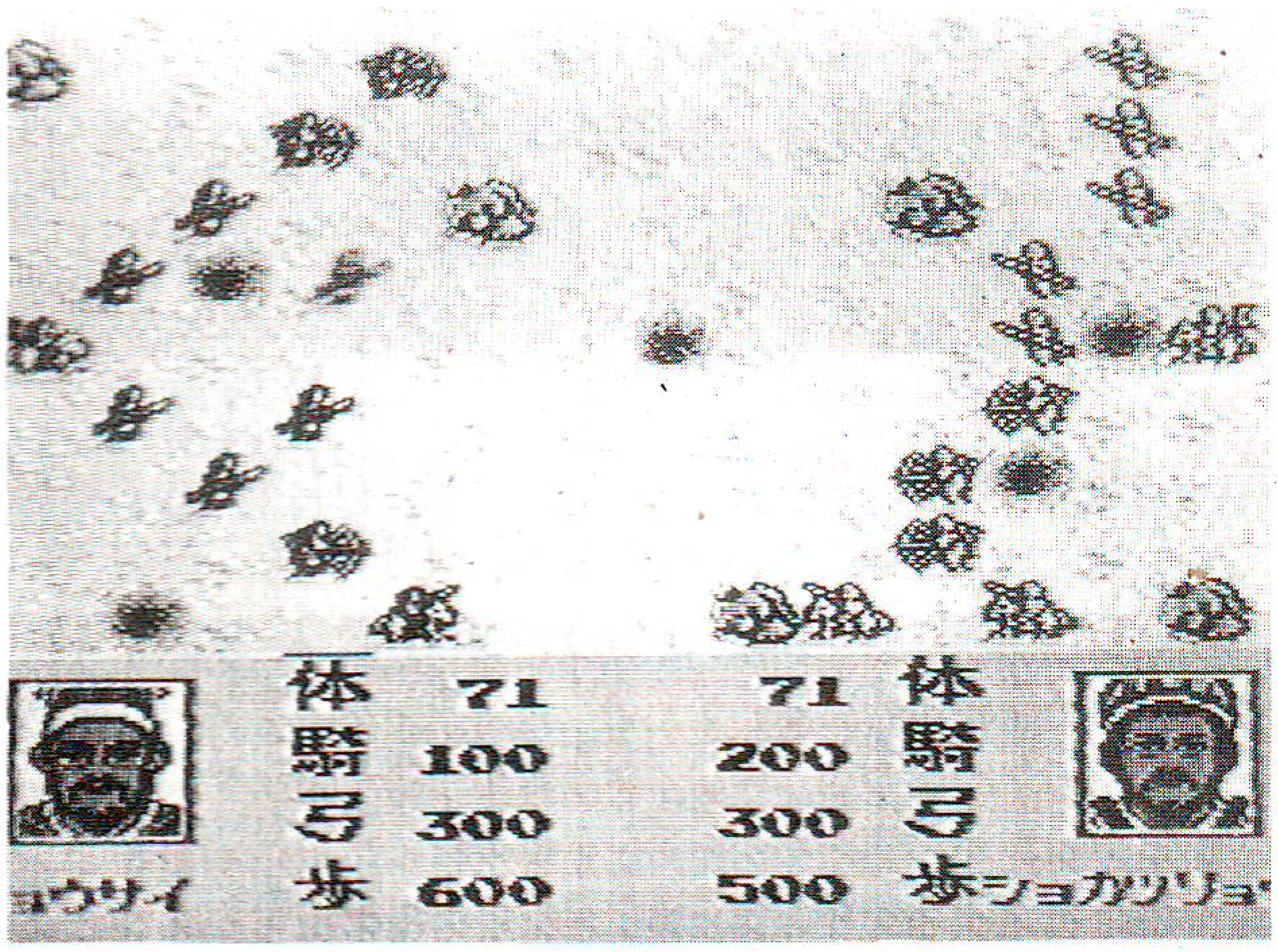
弓箭手的合理运用。将领的水平级越高,则骑兵和弓箭手占的比例就越高。不同战斗力、水平级的将领选择什么样的阵形对达到什么样的目的是至关重要的。选错阵形有可能全军覆没。

1 长蛇阵:骑兵布于一翼,另一翼采取守势。攻城战中,若骑兵有百人左右,用此阵可减少骑兵伤亡,较有利。阵战中,若骑兵在三四百左右,用此阵则使骑兵一气冲到对方将领跟前,包抄擒杀,常常还未进行激烈战斗,就击毙敌将,夺取胜利。

2 鹤翼阵:两翼骑兵锐进。中央弓、步兵取守势。攻城战中,若骑兵在 200 人以上,多用此阵,两翼突杀,效果最佳。阵战中,此阵集攻防于一体,既能杀伤敌人有生力量,也给敌将以极大威胁。

3 锋矢阵:骑兵中央突进,诸兵种成扇形跟进。此阵有很大气魄,骑兵奋勇冲锋,但伤亡也不小。如在敌军数量较少时,可用以快速冲锋,擒拿敌将。

4 铁钺阵:骑兵冲锋在前,弓兵跟进,步兵压阵,能较好保护将领,诸兵种互调好,但大多容易



引起混战场面,杀得七零八落。在敌军数量少时,用来擒拿敌将就不错了。

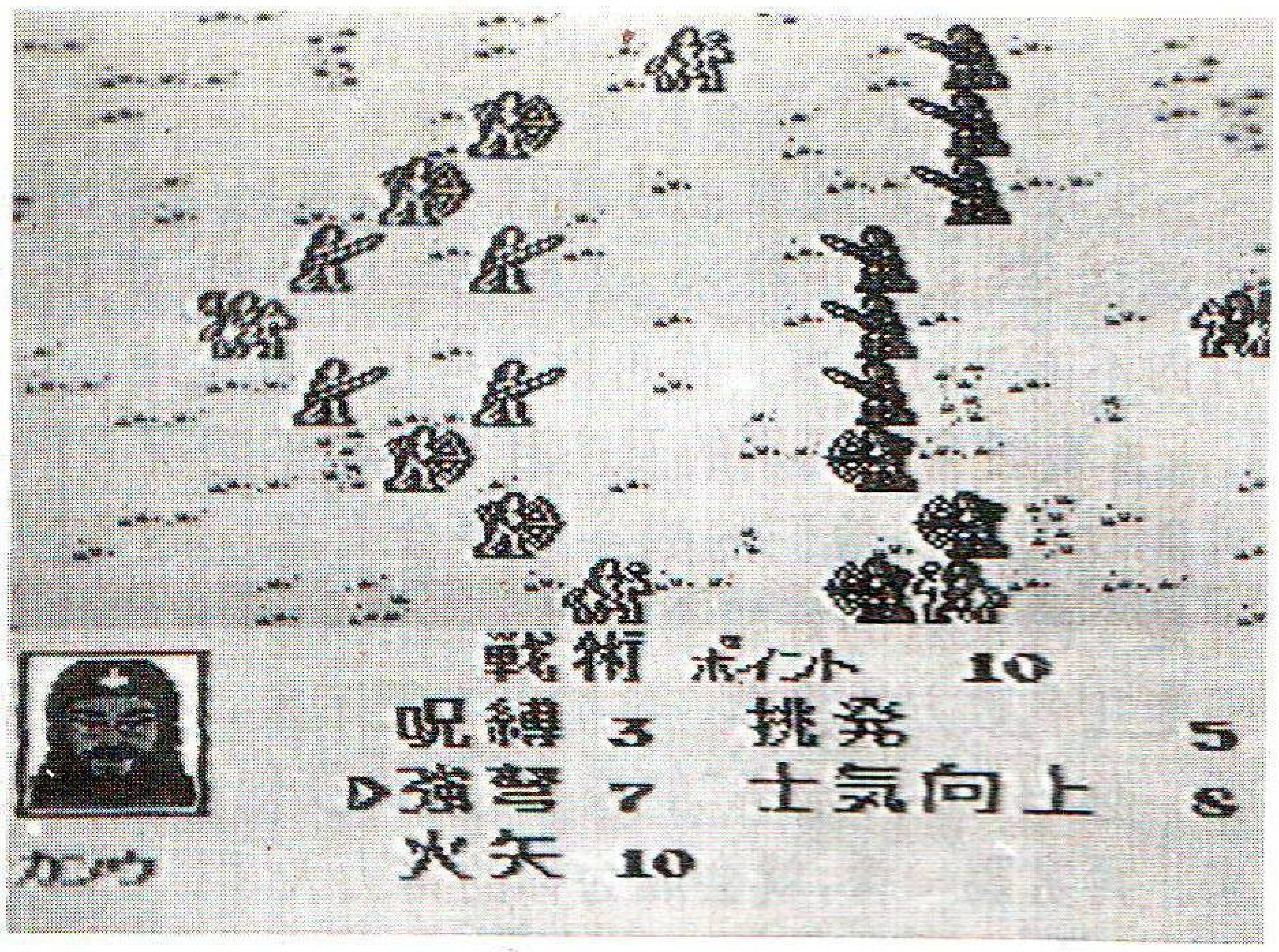
〈四〉战术　当布好阵势发动攻击时,士兵有四项攻击指令:前进、待机、包围和后退。将领则多一项战术指令。战术各有不同的战术值,采取什么战术由将领的智慧度决定。

1 困缚(耗术值 3):止住对方将领,不使其逃走。

2 挑战(耗术值 5):向敌将发出一对一的邀战。

3 强弩(耗术值 7):使弓箭手的弓箭射程提高一半。

4 士气向上(耗术值 8):使步、骑兵的杀伤力



提高一半。

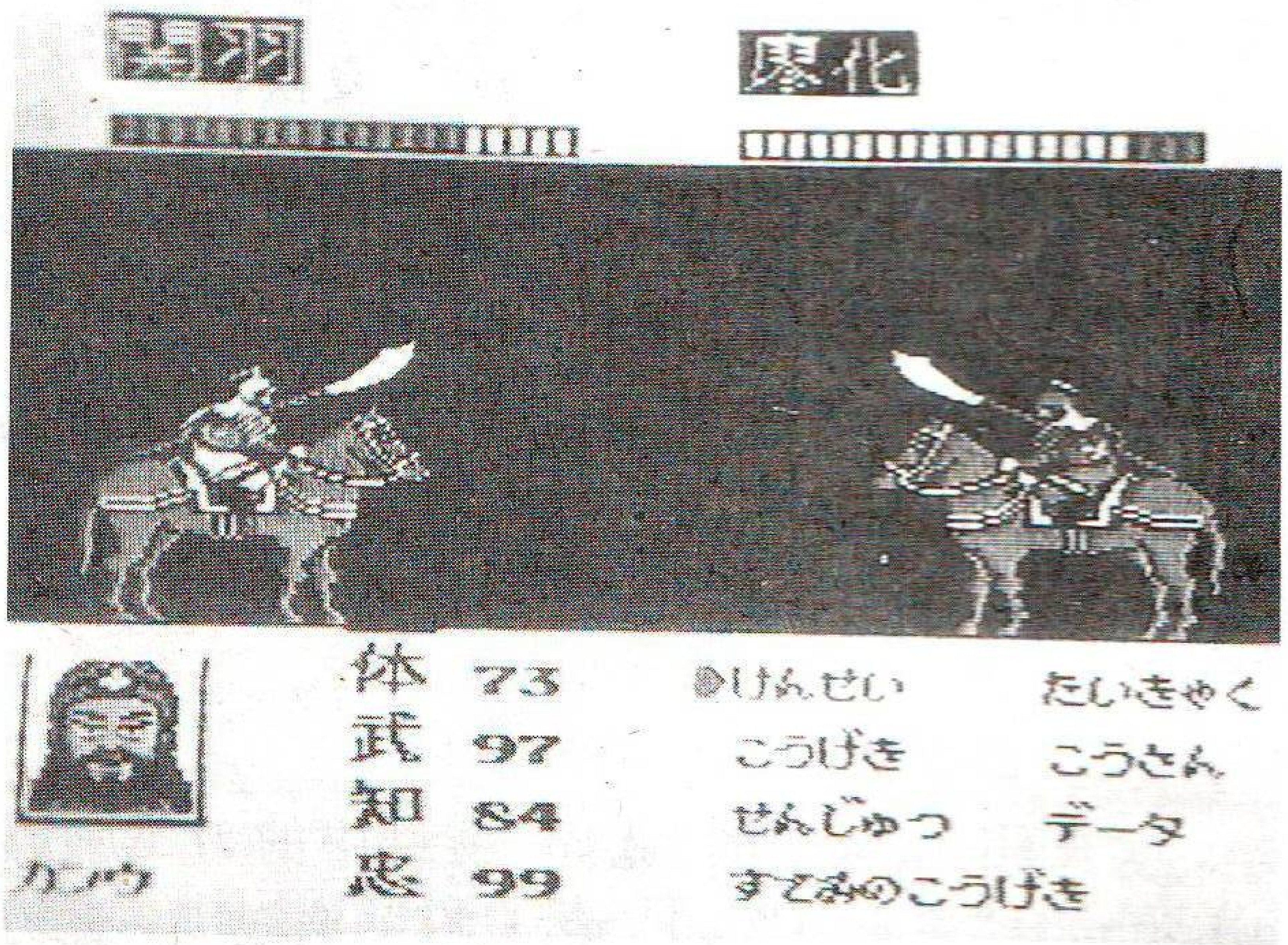
5 火矢(耗术值 10):使弓箭手杀伤力提高一半。

6 爆炎(耗术值 12):类似手雷的不可思议物,由将领掷出,在其爆炸范围内敌军基本被消灭。(智慧度在 93 以上的人才能使。)

〈五〉单挑　在战斗中,如果挑战成功,或两将相遇,将出现单挑画面显示将领姓名和血格,单挑的指令共七条。

1 轻击:威力小,但每次都能成功。

2 重击:威力大,但有时会打空。



3 劝降:分解斗和劝降两种。解斗是劝说对方退出单挑,撤兵后退。劝降要用 100 金拉拢。成功与否取决于我方将领的体力、智慧和德行等情况。

4 逃跑:打不过时拔马就跑。要跑早跑,因为逃跑会减体力值。

5 投降:可耻之举。但有时为了保命,只有如此,过后再想办法拉拢过来。

6 查看:查看双方武力、体力及装备等情况。

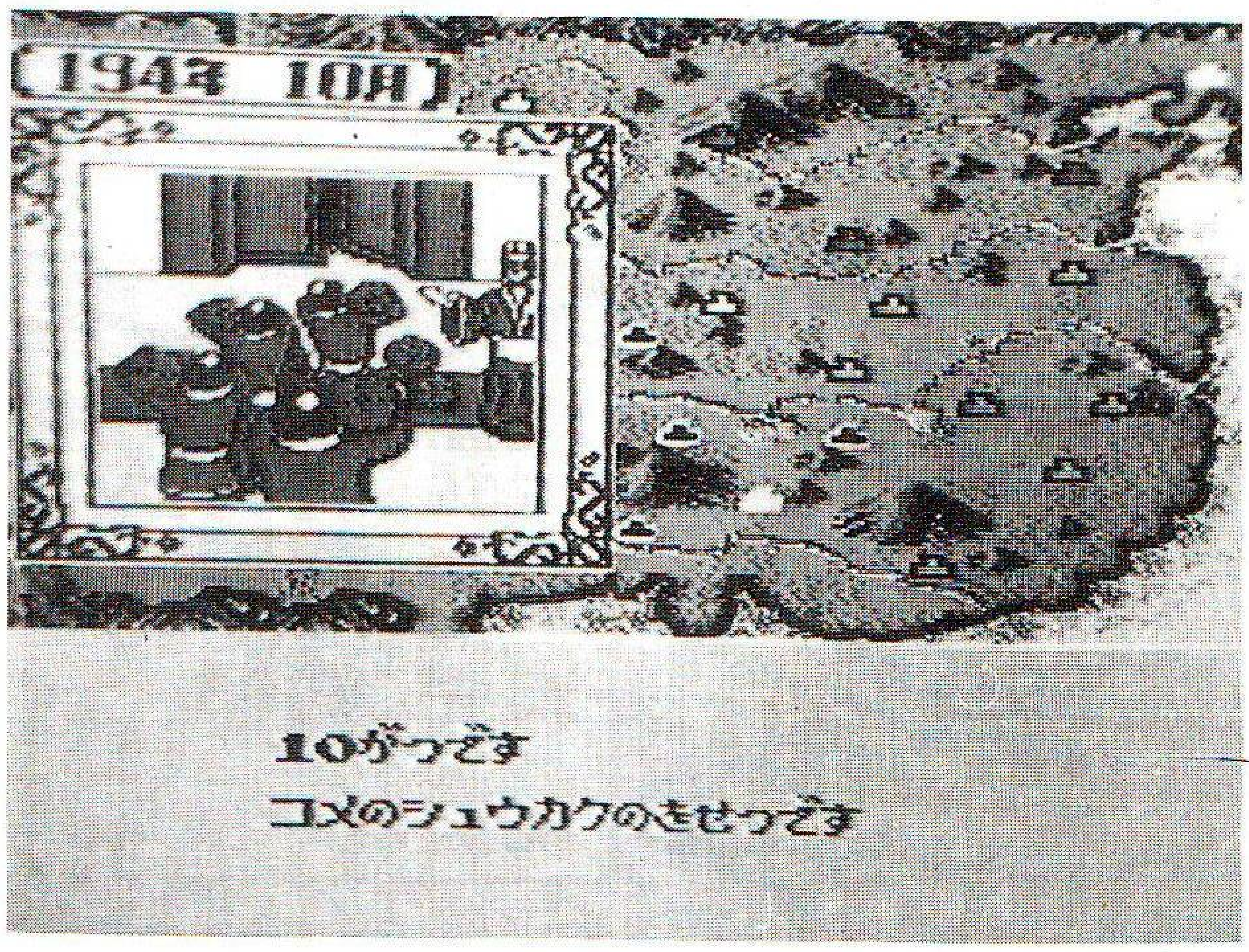
7 死战:威力极大,但很不容易成功,而且每次打完自己的体力都会下降,一定要慎用,不到万不得已,不能使。

实战攻略

〈一〉游戏过程

游戏开始后,画面上会出现一幅中原地图,图上的不同颜色的“凸”字块代表不同君主占领的城市。其中白色“凸”块表示无君主的空城。游戏者的任务就是用自己所选的君主去打败其他君主,最后占领所有三十一座城,统一中原。

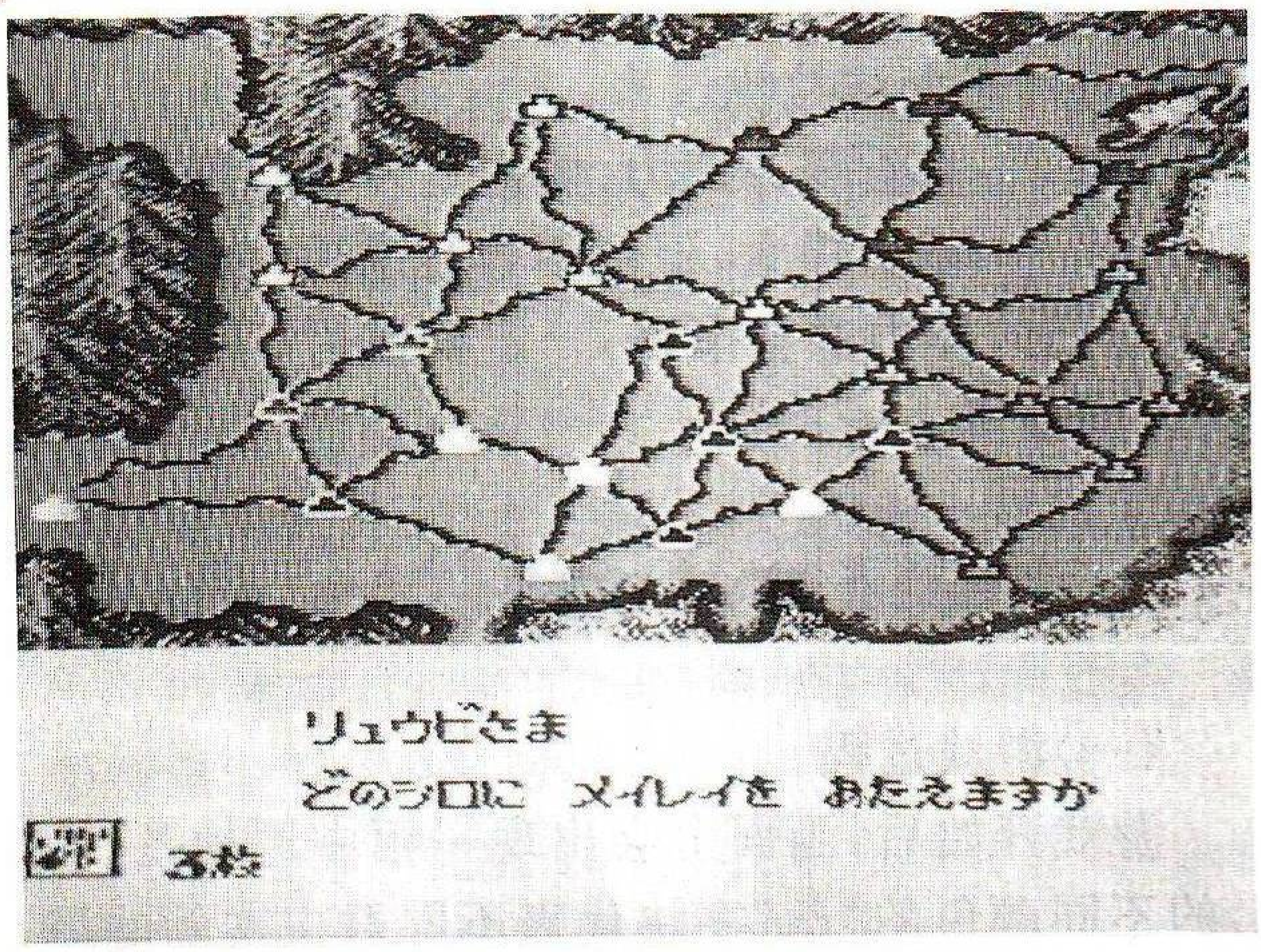
屏幕左上角有“189 年 1 月”的字样,这是目前的时间,随着游戏的进行,向后推移。地图下方指令栏中会时常出现“××军,战略中”的汉字,这是



游戏机在操纵其他君主发布命令。

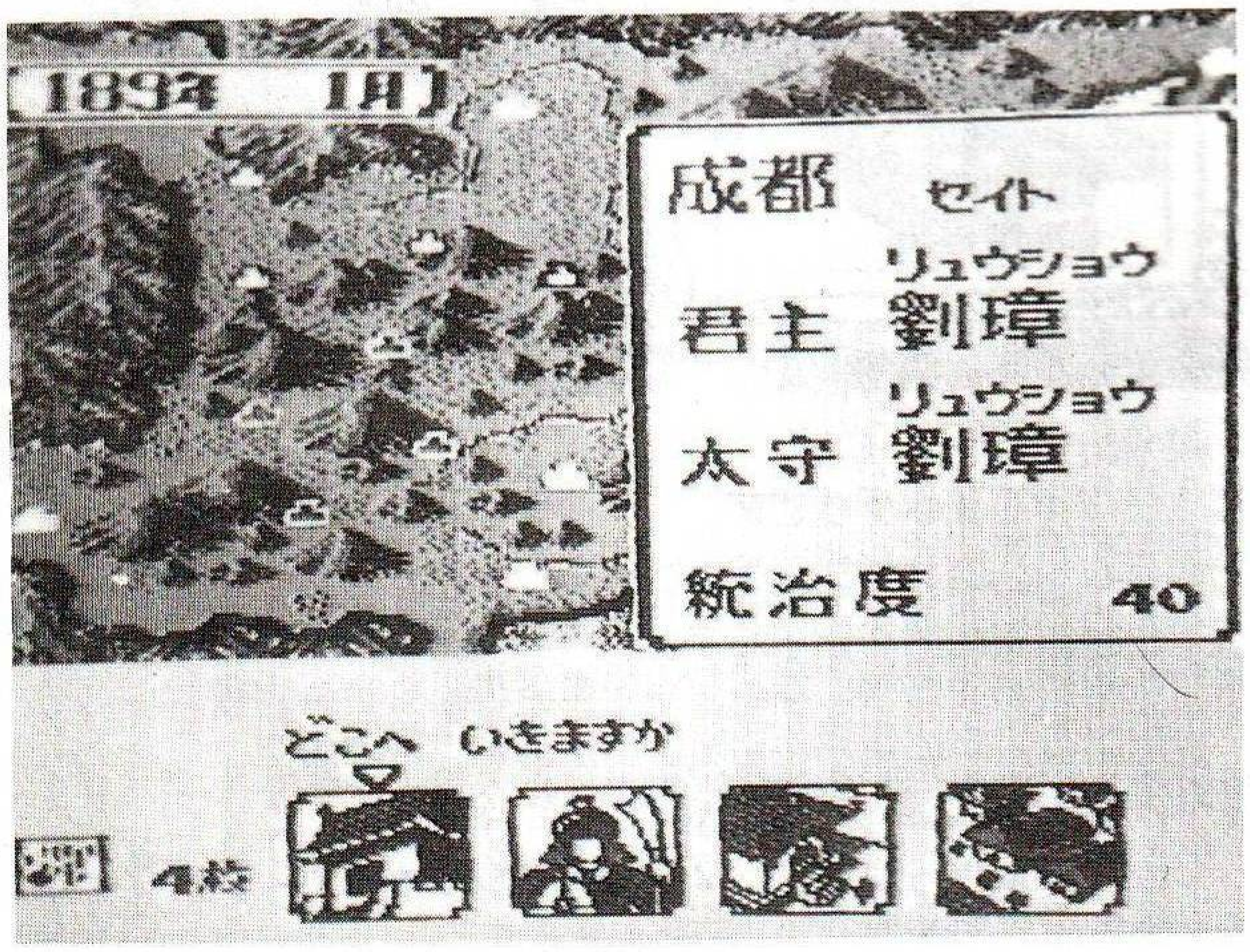
轮到游戏者操纵的君主发令时,指令栏会有一行日文,意为“××军战略”,这个月你可发布 X 个命令,每发一个命令,X 就减少 1,X 变为 0 时,就轮到其他君主发令了。占的城市越多,X 就越大,最多到 13。按一下 A 键,会出现“××殿下,请选择下令的城市”的日文字样。此时,地图中有一个小白箭头,指着游戏者的君主所在的城。游戏者此时若按选择键,会出现城市交通图,城与城之间有道路相连。要注意,在以后出兵、调粮、运兵时,只能顺着道路走,若城与城之间无路,就要绕道而行了。再按选择键恢复原状。

移动小箭头指着属于自己的要发布命令的城市后,再按 A 键,屏幕左方会出现城市状态表。屏



幕下方指令栏中会出现四幅小图画，分别代表内政、军事、财务和后勤四种指令。你可以用它们发号施令，攻城掠地，一展自己的政治、军事才能，实现生平的宏伟抱负。

经过一番苦心经营，当占领所有城市后，根据不同的统一程度，出现三种不同的结束画面。要想达到最高等级，每个将领忠诚度都必须在 90 以



上，每个城市的土地、产业、人口应分别在 200、200、25000 以上，统治度都是 100。这样才是比较理想的。希望诸位玩友最终能登上“中原的霸主”的宝座。

〈二〉攻略常识

1 有时在轮到你行使指令时，你手下智慧度最高的将领会露脸出来说一段话，这是告诉你，你手下有的将领受了敌人的离间，忠诚度下降了，或是被别人收买走了，希望你查看一下。

2 有时轮到你行使指令时，会出现一行文字，这是告诉你，你手下有将领病死了。

3 有时在别的君主战略时，会有其将领露出脸来说话，送上若干粮米，这是想与你结盟，即几个月内不能进行战事。你可以答应也可以拒绝。

4 有时会出现别的君主互相攻击的情况。(也可能攻击你)，他们的战斗结果会有显示的，这时可是个捡便宜的好机会。因为战胜的一方往往会捉走几名败方的将领。这些人本领不差，可忠诚度低。你只需用“笼络”的指令，就可以把他们劝过来。再赏赐一番，就会成为你的得力人才。

5 有时在你行使指令前会出现三行日文，并伴随一个新面孔出现，那是有将领自动向你报到，并随即出现。

6 当寻到人才时，将领头像会出现，如果出现两行日文，表示他愿意应召，成为你的部下；如果出现三行日文则表示他不愿应召，一般这样的将领能力较高，你可以下个月再试，有时会告诉你需花多少钱才能使其成为部下，如果钱不够，就行不通。

7 有一些将领是自己出来的，不需要寻找。他们是：

马腾手下：马超 193 年　马岱 194 年
刘备手下：关平 198 年　刘封 199 年
张苞 203 年　关兴 204 年
关索 205 年　诸葛瞻 210 年
曹操手下：曹丕　曹植　曹彰　曹真
司马昭　司马师　夏候霸
孙策手下：周瑜　孙权　孙翊　诸葛恪
其他君主手下没有主动出来报到的。

8 有些将领只忠于某些君主，如曹操访不出徐庶，刘备访不出许褚、司马懿、典韦。即使最后他们出来了，也是你访了 10 次以上的结果，费时费力。不如让别人去访，然后你再捉过来就是了。

〈三〉锦囊秘技

1 在建 业城中的“武库”项目中的刀类兵器中，有一杆“关王刀”，400 元，只有关羽能买。此刀威力无穷。

2 在涪陵城中的“武库”项目中的枪类兵器中，有一杆“蛇矛”，400 元，当然是张飞的专利了。

3 在城郊作战画面中，往往除了你要攻打的主城外，画面上还有些小城，最多三座，这些小城有的可以进去治伤，有的可以钱米互换，有的可以买

兵刃。敌我双方都可以使用。

4 在永昌城郊外有所小城中，“防具”一项里有件“圣者的衣”，350 元，这肯定是为诸 葛亮预备的。不过，其他智慧度在 90 以上和德行值在 90 以上的人也可以使。

5 在凉州城外一所小城中，“枪”的一项中有且仅有一杆“狼牙枪”350 元，凡是武力值在 90 以上的，都可以换。

6 杀死君主会得到特殊的兵器作奖赏：

杀刘备：得一件“龙鳞铠”。杀马腾：得一柄“青釭剑”。

杀曹操：得一柄“倚天剑”。

杀刘璋、孙策(权)、袁绍：得一把“龙牙刀”。

杀董卓：得一柄“七星宝剑”。

不过，这些东西不是那么容易得到的，必须要一对一与君主决战才行，而且还要运气好。最好挑战前，该君主体力值没有下降。

7 不费令换兵刃法。在正式游戏中，每为一个将领换一个兵刃或防具都要费去一枚令。有时，在令不够用的情况下是很令人恼火的。其实，只要派兵带上足够的钱去攻打城郊小城中有好兵刃的城就可以了。在城外的小城中把所有要换的都换完，也只不过才费了一枚“出兵”的令。待换完后，再撤回原城即可。

8 借路占空城法。有时有一座挺好的空城，你想去占据，可去那城的路被敌城挡住了。没关系，只要先佯攻敌城，再在开打之前撤兵，直接撤到空城即可。

9 儒将长计策法。智慧度在 90 以上的将领一出来开始都只有 12 个计。只有随着水平的上升，计策才会增加。最终成为合格的“智多星”。

10 伊籍变身法。190 年在荆州出现的伊籍是个特殊的人物。所有武将中，除了关羽，只有他能买关王刀，而且他有时还可能突然“变身”！“变身”后，体力值、武力值会变为 225，着实吓人。出兵打仗和治理城市都是一个得力的将领。有时，他的装备会有变化，会提着青龙偃月刀，披着龙鳞铠再现；有时会一分为二，出现两个一模一样的伊籍来。(另一个将重新在荆州被寻访出来)。使他“变身”的方法是，不给他一兵一卒，让他忠诚度在 80 多，然后把他一个人放在一座城市中，静静等待，一般在 200 年左右会“变身”了。当然，并不是百分之一百的灵验。

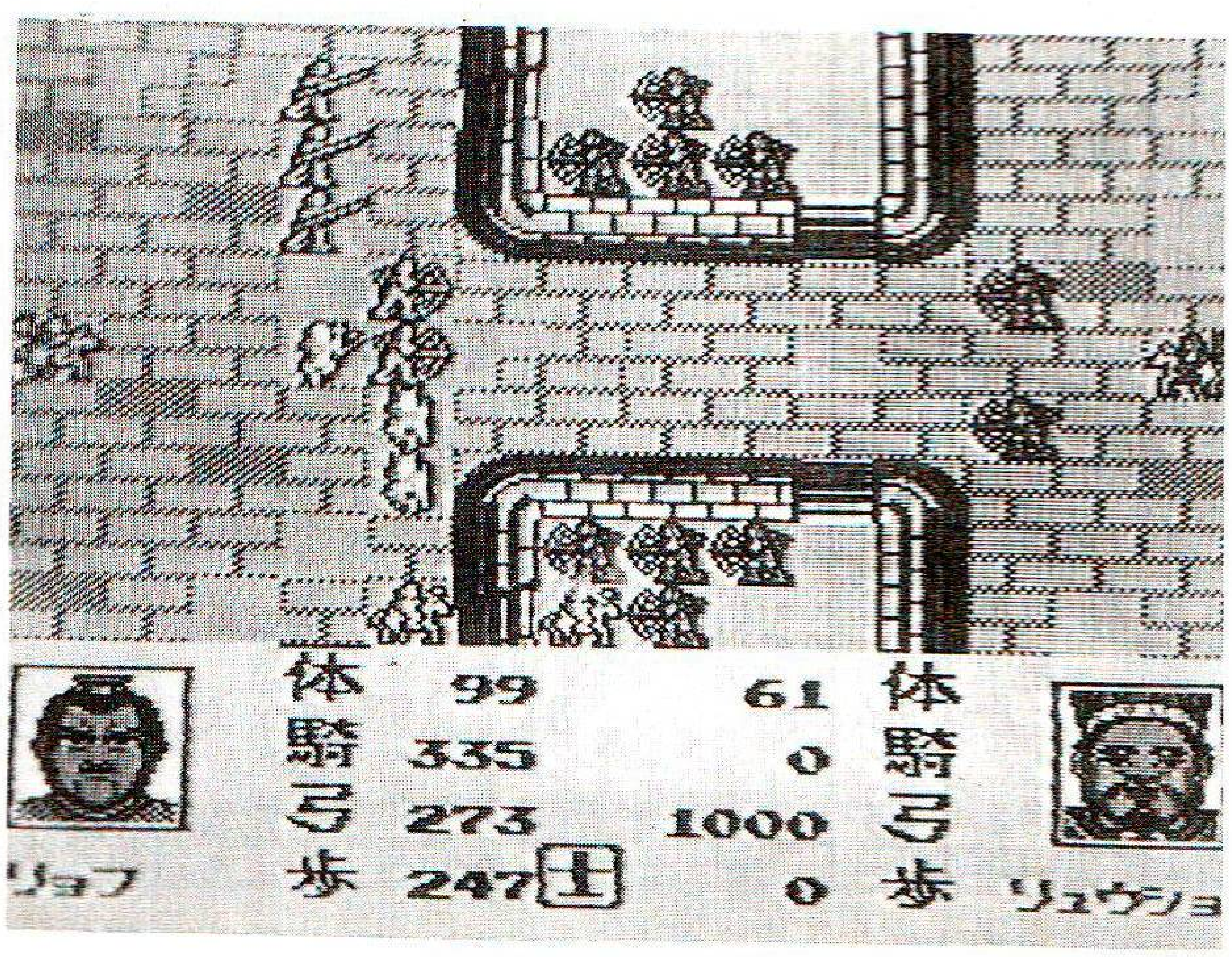
此外，还有一个特殊人物，是在永昌城的阿会喃，一些玩友发现此人也有“变身”的情况，但具体过程还不明了，留给大家研究。

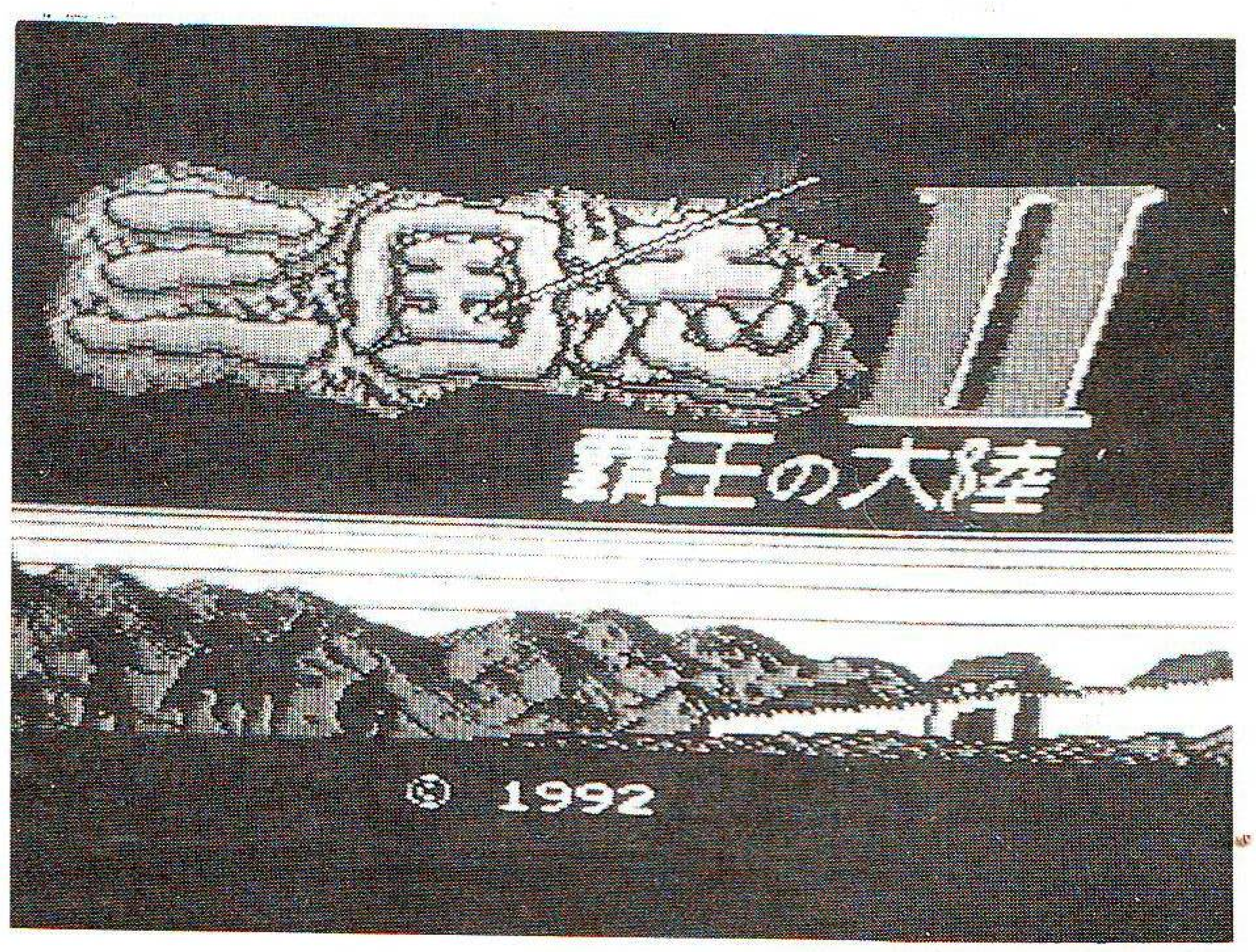
“三国志Ⅱ”的基本攻略就是这些。其他诸如游戏手法，如何统一中原等，都要靠游戏者自己去琢磨了。所选君主不同，当然手法也不尽相同。

祝诸位玩友早日成为中原霸主！

武将档案

由于游戏中武将的姓名都是日文，使用“换太守”指令很麻烦。并且，日文中有些汉字写错了，如：“永晶”应为“永昌”；“荀彧”写成了“荀或”，“郭图”写成了“郭囚”等。这里将一些重要人物列成表格，根据数据可加以辨认。





姓名	体	武	知	德	时间	出现
刘备	78	71	65	99	189	并州
关羽	97	97	84	88	189	并州
张飞	99	98	20	35	189	并州
曹操	82	84	89	97	189	兖州
夏侯惇	94	89	60	68	189	豫州
夏侯渊	96	87	33	51	189	兖州
荀彧	59	34	96	74	189	兖州
贾诩	52	46	95	65	189	长安
孙策	90	95	61	90	189	江夏
太史慈	92	94	49	76	189	江夏
程普	80	60	68	89	189	扬州
黄盖	72	79	63	80	189	扬州
韩当	84	70	50	88	189	江夏
董卓	88	87	47	11	189	洛阳
吕布	99	99	17	10	189	洛阳
华雄	95	90	32	43	189	长安
李儒	53	44	92	40	189	洛阳
田丰	40	35	93	89	189	冀州
颜良	91	89	37	52	189	冀州
文丑	92	90	31	50	189	冀州
张任	90	84	74	90	189	汉中
法正	61	33	92	82	189	云南
严颜	85	86	66	86	189	汉中
雷同	91	82	66	86	189	成都
张松	38	19	90	59	189	涪陵
赵云	98	97	86	94	190	幽州
周仓	91	84	61	59	190	荆州
伊籍	60	33	84	87	190	荆州
典韦	97	96	26	39	190	豫州
甘宁	94	93	60	79	190	江夏

姓名	体	武	知	德	时间	出现
程昱	40	22	92	70	191	兖州
魏延	95	94	42	26	192	长沙
徐庶	73	74	96	80	192	荆州
董允	37	38	86	79	192	成都
徐晃	93	91	50	47	192	兖州
许褚	95	97	33	60	192	豫州
郭嘉	49	36	97	87	192	兖州
朱桓	88	84	70	69	192	江夏
周瑜	70	87	98	96	192	跟随孙策
黄忠	90	96	64	75	193	长沙
马超	97	97	52	76	193	跟随马腾
张辽	93	90	84	90	193	豫州
庞德	95	94	60	76	193	凉州
许攸	47	34	91	43	193	冀州
蒯越	59	41	84	58	193	新野
徐盛	83	74	55	70	193	江夏
朱然	90	77	40	60	193	扬州
鲁肃	40	39	95	93	193	扬州
华歆	63	27	85	80	193	扬州
马岱	90	88	63	52	194	跟随马腾
诸葛亮	71	62	99	95	194	荆州
张郃	83	89	43	56	194	冀州
司马懿	69	64	98	90	194	豫州
董袭	89	68	50	52	194	建业
诸葛瑾	54	48	94	94	194	扬州
蒯良	64	38	89	79	194	新野
杨修	60	50	93	82	196	洛阳
孟获	88	87	29	71	196	永昌
李严	87	82	75	81	197	成都
孙权	82	83	88	95	197	跟随孙策

姓　名	体	武	知	德	时间	出现
关　平	88	84	60	70	198	跟随刘备
庞　统	68	39	98	73	198	江夏
马　良	45	45	94	88	198	荆州
马　谡	76	80	89	74	198	衡阳
杨　仪	47	47	79	60	198	成都
刘　封	84	73	55	69	199	跟随刘备
刘　晔	42	37	91	83	199	豫州
郭　淮	80	85	73	69	199	洛阳
孙　翊	90	84	26	55	199	跟随孙策
吕　蒙	75	87	93	91	199	建业
蒋　琬	53	44	90	86	200	涪陵
曹　真	85	70	74	80	200	跟随曹操
孙　礼	88	87	58	60	200	豫州
王　双	90	89	13	38	200	洛阳
凌　统	90	86	53	62	200	扬州
陆　逊	65	77	97	83	200	扬州
曹　休	91	72	42	63	201	跟随曹操
费　祎	54	18	85	84	202	涪陵
张　苞	92	90	55	52	203	跟随刘备

姓　名	体	武	知	德	时间	出现
曹　彰	94	88	44	31	203	跟随曹操
曹　丕	80	77	79	88	203	跟随曹操
关　兴	92	88	68	66	204	跟随刘备
关　索	94	83	58	60	205	跟随刘备
曹　植	37	41	91	68	204	跟随曹操
邓　艾	89	87	90	68	207	长安
曹　熊	30	34	32	79	207	跟随曹操
钟　会	80	70	92	74	208	长安
司马师	84	85	89	80	208	跟随曹操
夏候霸	94	86	64	66	208	跟随曹操
司马昭	76	71	90	89	209	跟随曹操
姜　维	80	92	94	75	209	安定
曹　叡	73	79	84	60	210	跟随曹操
诸葛瞻	77	86	84	87	210	跟随刘备
诸葛恪	61	71	95	81	210	跟随孙权

＊孙策　204年逝世
太史慈 212年逝世
郭嘉　212年逝世
吕布　208年逝世
法正　209年逝世

（上接第32页）
闪得过。而且即使手脚前端被打也没关系。

问：每个角色都很强，那情形会如何？

制作者：每个角色都强，那光靠秘技及高防御力便可获胜，而没有什么技巧可言，这样就使得游戏变得太没劲了！

CD销售No.1　《街霸二代》的音效

问：《街霸Ⅱ代》的哪些曲子是由S先生所作的呢？

制作者：大部分曲子是由一人所作的，这些曲子都是为了能配合多背景舞台的国家特色所制作的。

问：《街霸Ⅱ代》快丧命时，曲子会变快，这是加快音乐的拍子所致吗？

制作者：不是，本只想一个舞台制作一首曲子即可，而快丧命时只要加快音乐的拍子。没想到最后还是分别为各种状况付出不同的曲子了。数量也增加了一倍。

制作者：以达尔锡为舞台的曲子，它真让人感到变幻莫测。

制作者：这可是因参考了许了印度、巴基斯坦的CD才有办法作出这种充满当地风格的曲子。只是不知道是不是作得太投入了？

制作者：意外地被评定为会不断留于耳内的洗脑音乐。除此，以日本为舞台的音乐也加了鼓声。

制作者：若是加入鼓声则较象日本的音乐。虽一开始我是想作出即使在搭车时也可听的合成音乐。

问：虽《街霸二代》的声音属音声合成，但可否让我们知道这是由何人录制的呢？

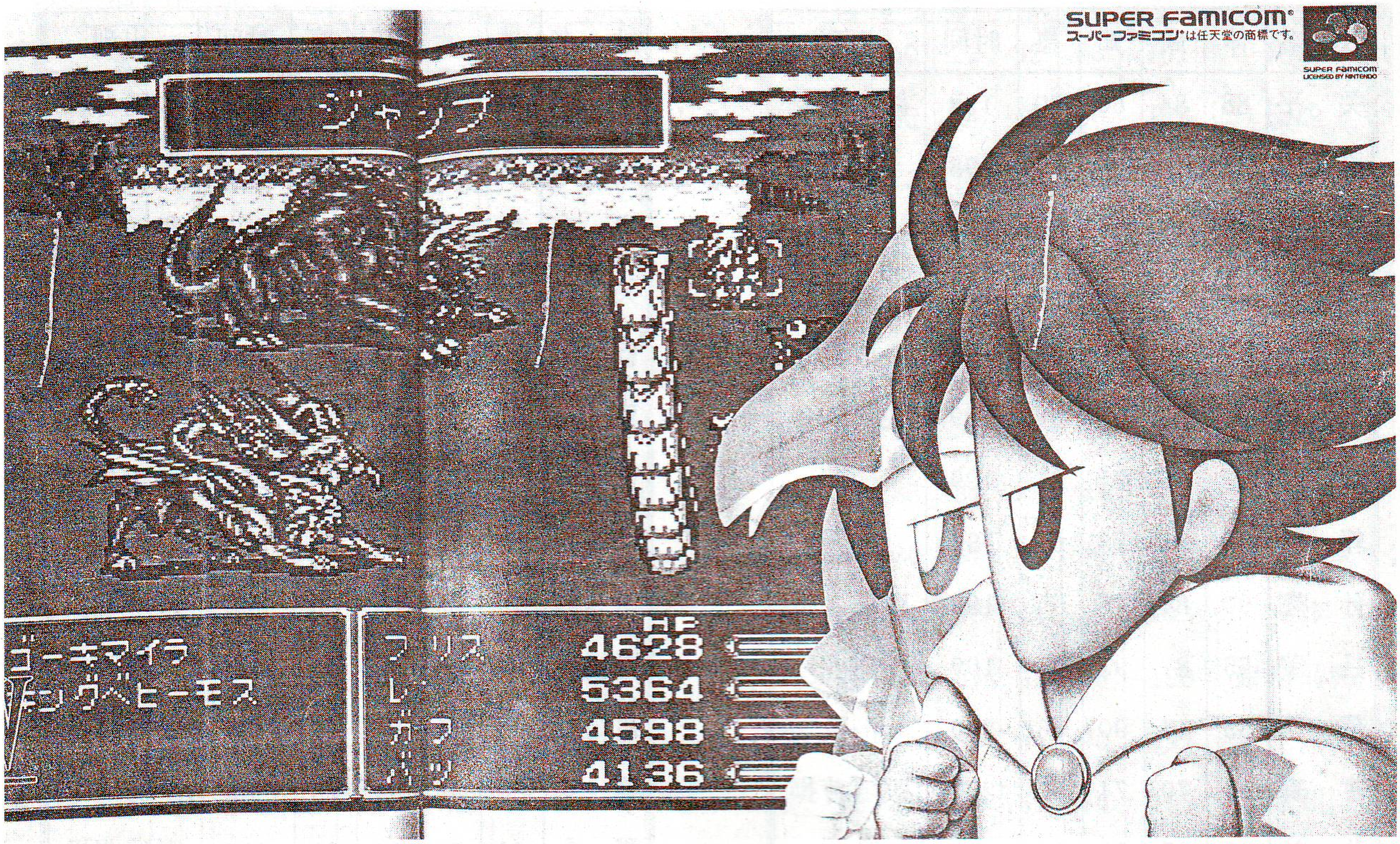
制作者：是由公司慕集的人所吹奏，共约30人左右。而因这是由很多人中选出，所以不知道哪一首是由谁所奏。

而英语发音的部分为求字正腔圆，所以由外国人来配音，所以说，本田说的“ドスコイ！”是外国人的声音。

问：这不是日本人的声音啊！

制作者：其实原本春丽的倒旋鹤脚踢也是由男人的假音来配的，但因很多人不表赞同，所以只好取消了（笑）。

现在Capcom公司内的对战战争正打得昏天暗地，我们在亲身加入后才发现他们有多么疯狂。他们正流行以《街霸二代》骗新来的职员请客呢！



太空戰士 V

丛林虎

史克威尔/RPG/16M/电池记忆

一向以制作 RPG 游戏为主的 SQUARE 公司，继推出超任《浪漫 SAGA》和《太空战士 Ⅳ》之后，又推出了令人耳目一新的超级巨作《太空战士 V》，容量高达 16M。

《太空战士 V》和其他 RPG 游戏相比，超凡脱俗。首先，它的角色非固定化。二十二种角色，除作战外，你可随时更换。各种角色都身怀绝技，总数高达 100 多种，无以伦比。其次，游戏采用真实时间制，如果指令输入慢了的话，就会受敌攻击。此外，具体战斗不同于以往的回合战，同强劲的老怪作战，紧张异常，够劲！

二十二路英雄显本色

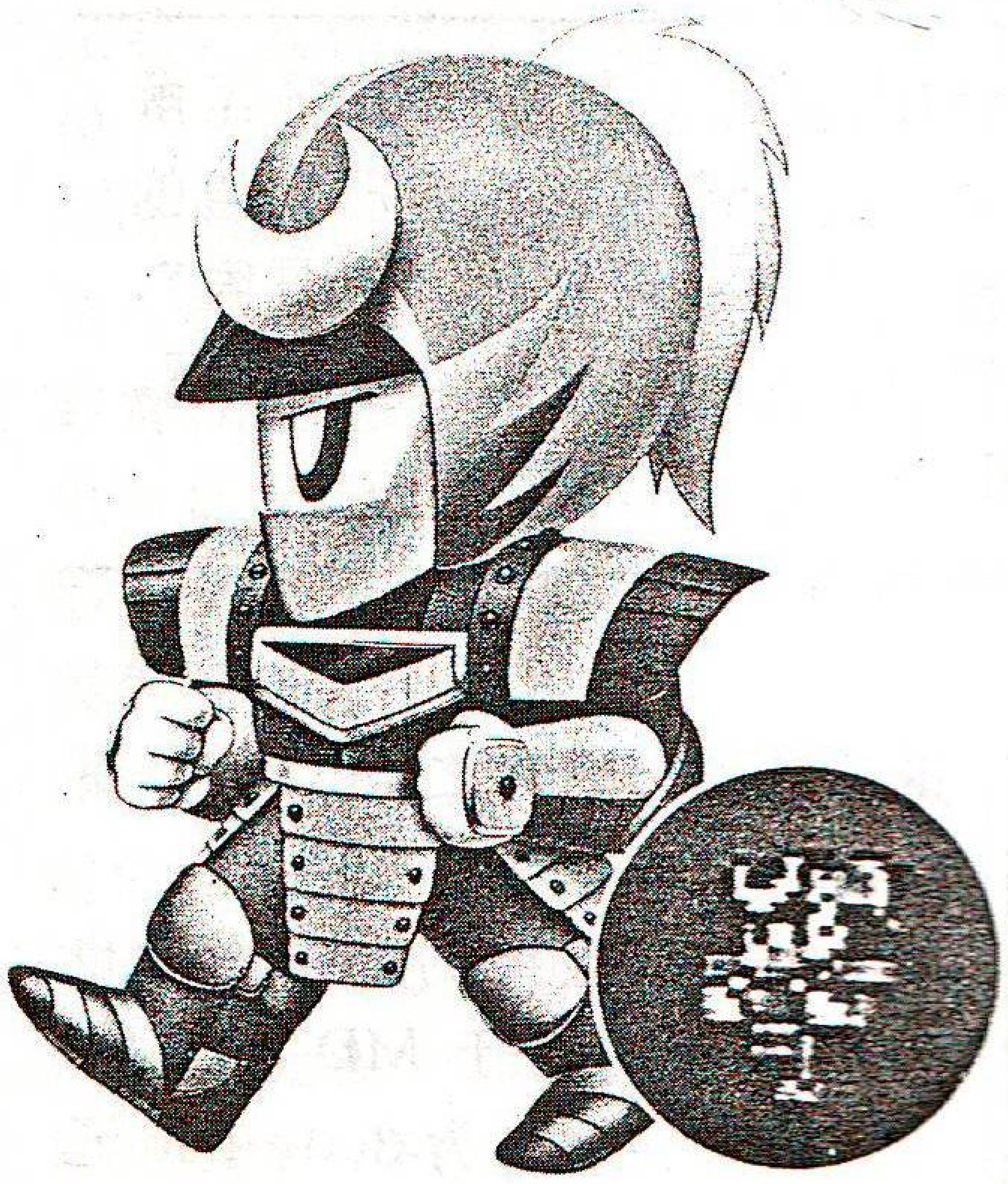
骑士：使用重而强力的金属装备，天生一副骑士风度，在战斗中，当同伴面临死亡时，会一直舍身保护。

苦行僧：不假任何外在的武器，完全依靠人类的自身的潜力，人若犯我，我必犯人。



龙骑士：自创“断龙拳”，从敌身吸取HP和MP，“龙跃”一击，跳出画面，腾空躲避敌人的攻击，伺机俯冲下来，以双倍的力量重创敌人，锐不可挡。

小偷：天生一双慧眼，看得见隐形的道路，行走如飞，练就一身鼓上蚤的高超偷枝。打得赢



就打，打不赢就逃！

忍者：手使双刀，分身防御，更有较好的投掷能力。

侍者：“全体必杀”技，以一挡十，手夺白刃，金钱当飞镖。

猎人：身怀连攻4次的绝招，莫可挡者。召唤动物助阵，更是奇绝。

狂战士：杀得性起，不受玩者控制，俨然一个不获全胜决不收兵的拼命三郎。

魔法剑士：在武器上加上各种魔法，重创敌人。

白魔法师；用回复系魔法救援已方伤员。用强力神圣魔法“神光”给敌以致命打击。

黑魔法师：善使各种攻击魔法。

时空魔法师：能呼风唤雨，“大水降临”，给敌以重大打击。

药师：使用各种强效的回复道具，帮助同伴回复HP、MP，事半功倍。

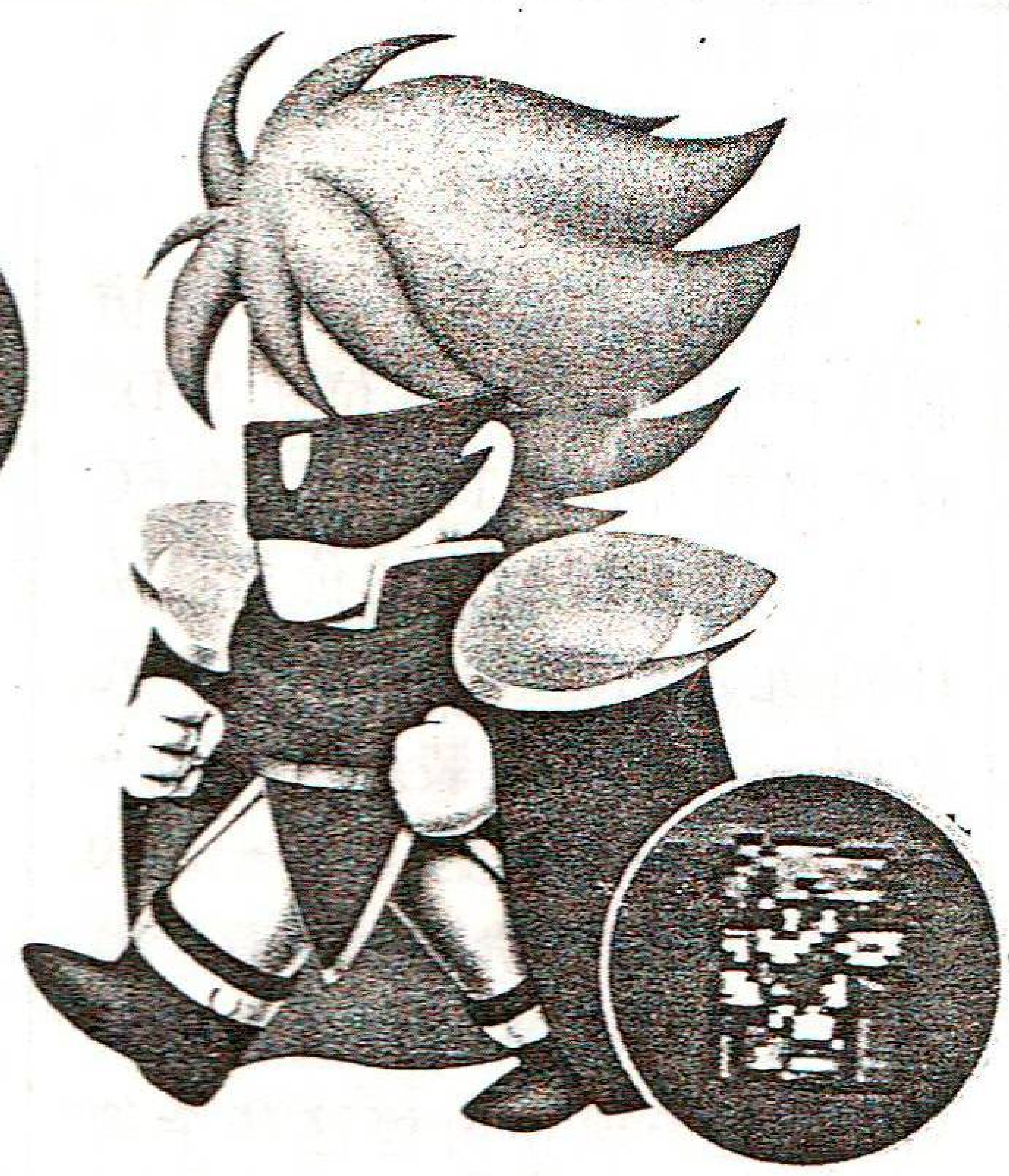
赤魔道士：装备强力武器和防具，使黑白两种魔法。

魔兽使者；驱使动物，使之攻击敌人，并让敌人自相残杀。

风水师，走岩浆，过陷井，利用自然力量攻击敌人。

诗人：本领奇特，鼓竖琴，唱歌曲；打不过先溜。

舞者：以优美的舞姿迷惑敌人，使之混乱，吸取敌人HP的死亡之舞和给敌人致命一击的舞步更是厉害。



召唤士：召唤各种神兽，攻击敌方全体，保护已方全体。

蓝魔法师：以其人之道，还自其人之身，学敌之特殊招式以攻击敌人。

凡人：任何武器一上手就会使用，同时具备2种能力系统。

模仿奇人：可装备多种武器，模仿前一个同伴的攻击或魔法，拥有3个能力系统，可谓终极的超强角色。

七种魔法法力无边

白魔法：共十八种，大多用于回复HP和复活，水平升高后可学到“神光”，对不死生物有巨大伤害。

黑魔法：共十八种，分水系，火系，雷电系和一些不成系的攻击魔法，有一种“死亡”魔法，可令敌人一击即死。

召唤魔法：不能从店中购买，只能战胜神兽，并驯服它成为召唤兽。共十五只。

时空魔法：主要能控制战斗时间，可将敌人攻击速度减慢，已方“狂战士”化，可回到作战最初的情况等，水平升高后，可使用强力攻击魔法“大水降临”。

蓝魔法：蓝魔法师在受到敌人特殊攻击时，才能成道，一定要中敌招且不死才可学到。共有三十种。

魔法剑：魔法剑士专用，让剑附有魔力，使一些用了魔法防御的怪兽一样“中招”共十八种。

歌曲：大多用在战斗时鼓舞自已，打击敌人，共八种，非学不能会。





游戲新聞眼

主持人／KEN

游戏新闻眼主要是想让 GAME 道儿上的朋友多多了解 GAME 道儿上的新鲜事儿，也希望道儿上的朋友把自己知道的 GAME 中的新鲜事儿对大家说。今天这个栏目刚刚“天开眼”，KEN 便毛遂自荐地来当主持人，相信道儿上的朋友对他也有了解，的确有些绝活，只是头脑稍微有点那个……

FC

目前北京市场上仍以 FC 卡居多，但所有 FC 卡带均非原装，以“新星”与“小霸王”居多，这两家公司把许多节目重新组合成一些三合一，四合一等类型。价格大都在 120—200 元之间，前段十分流行的“街霸”系列，目前单卡很少，差不多都与其他节目合在一起了，价格也下降了许多(因为此卡已经泛滥成灾了，可是有一店铺还成天把“四人街霸”中粗糙的音乐用高音喇叭放出来，简直是噪音)，“街霸”系列中只有“九人街霸”制作水平较高，其余全是粗制滥造，应认准购买。单卡较少，一般在 100 元以下，有些 SLG、RPG 的节目较贵，如《三国志Ⅱ—霸王的大陆》在 180 元左右。全中文 RPG《赌神》虽然是个非常好的节目，但价格相差较多，从 195 到 345 元不等。上海价格亦差不多。动作版三国制作水平很低，但价格在 150 元以上，还曾出现抢购，实在不可思议。

MD

现在国内已有不少厂家仿制生产 SEGA 的 16 位机 MD，就象当初仿 NINTENDO 的 FC 一样。在北京 MD 的价格已从 1000 元左右降至 500—700 元之间。在上海组装机为 600—700 元间，原装机为 1000—1100 元。某些店铺标价表上写着产地为日本，可北京根本没有原装 MD。至于现在出售这些杂牌 MD 机的质量，KEN 本人没有用过就不得而知了。总之价钱还算合适，购置与否，大家自己斟酌吧。

SEGA 的 MD2 代《Game 集中营》第二期有介绍，大家想来有所了解。机器与 MD 通用，但那六个键的手柄对我们的作用却很大。这种手柄有 ABC 及 XYZ 六个钮，在 MD 及 MD2 代上皆可用，且有了不少适用六个键的 GAME，如“SF2”便是其一。有了它玩家就不必受换拳脚之苦了。这样 KEN 的绝活便可充分发挥了，而且它横向双排的键位排列方式较之 SFC 的六键柄使起来顺手。

SEGA 生产的光电手枪也上市了，适用于 MD 及 MD2 上，价格在北京为 300—500 元之间。专为此枪设计的节目只有一个，名为《神枪特警》(16M)。图像是用扫描的方法把真实的图像扫进去的，但是图像颗粒很粗，画面很糙。不过比 FC 的此类游戏终究强多了。枪的质地粗糙，不象日本货，可能是港台产品吧。

目前听某零售商说 MD 卡《阿拉丁神灯》(16M)非常好，希望 KEN 能广而告之。恐其有商业目的便去调查。本想仔细看个明白，但由于售货先生、小姐们对待只看不买的“上帝”向来“卫生球眼”，故只能匆匆几瞥。该节目是迪斯尼动画改编的一个充满惊心动魄的动作游戏，保留了卡通片的色彩，人物比例大、动作好看，只是操作感不太好。其实这种画面很好看的 MD 节目不算少，如《绿狗》、《米老鼠》、

《索尼克》、《海豚历险记》等，若想购此类画面好的卡不妨相互比较一下，选择自己中意的。《阿拉丁神灯》在北京3月份售价为200元左右，相信会降价的。

SFC

北京已渐渐出现了“超任”机子，卖SFC的店铺也有10家左右，其性能及游戏真是没的说。但价格一般都在1180—3700元之间，相对于MD就要贵一些。但大都是原装货或者组装货，质量错不了。SFC有美版机与日版机之分，两种机型除外形不同以外，没有什么大区别，美版机便宜一些。SFC的卡带在北京还较少且都很贵。但是从港台流传过来的从磁碟机上COPY过来的节目磁盘不少，只要再花2000多元买一部磁碟机便可玩1000余种SFC游戏。若是有SFC和MD双用的磁碟机还可玩MD的游戏。

PC—E

PC—E系列产品很早北京市场就有，最早是CD—ROM²，机器为白色，价格是800元左右，现在这种机子已没有了，但是由国内一公司仿制的双子星及日本进口的DUO—R很多大商场均出售。双子星价格便宜为800元左右。DUO—R就太贵了，价格为3700元，跟录相机一个价了。双子星是纯粹的游戏机，可玩PC—E的卡及光盘，DUO—R被称为CD一体化游戏机，功能很多，如听CD唱片，卡拉OK等，其音效及画面可说是极棒，还可玩与双子星同样的光盘游戏。光盘游戏的价格均在150—200元之间，图像及音效上要比普通16BIT机好，但节目量较少，主要有R—TYPE、超级排球、野狼行动等。

闲话

SEGA的MD独领风骚一时后，SFC后来居上大有超过之势，但天外有天山外有山，现在或将来可以和SFC争雄称霸的要数Panasonic的CD游戏机3DO了。其性能据说已起过了目前所有的游戏机种，甚至包括街机！而且已有65间软件公司支持，当然其价格之贵就不言而喻了。此外老牌游戏商“雅达利”卷土重来，已开始出售64位游戏机“Jaguar”，性能和3DO差不多。运算速度可能还要高一些，容量由48M至800M之大！遗憾的是游戏节目为欠缺，否则其手持机就不会被淘汰了。“Jaguar”价格比SFC只高一点儿，卡带不相上下。如果从性能价格比看，这个价格可以玩胜过街机的游戏也值了。这是KEN从广东何建平玩友那里听来的，不知他是否偏爱KEN。

最近，北京新开了几家大型电子娱乐城，豪华空前。游戏机多为摩托、赛车、射击屏幕等让你心跳的玩艺儿，直追世界潮流。更绝的是城内亭亭玉立着不少美女，红袖添香伴电玩，真快活林也。这里消费颇高，每币一元，有的机器要吃几币才听你摆布，有的机器连续吃币，比老虎机还要凶猛不知多少倍。进去之前，要摸摸你的钱包哟。

一次笔者在一专卖游戏机的小店中的闲逛，发现一名小学生手执一新鲜产品询问店中小姐。笔者凑近一看是一类似于街机铺中麻将机键盘的小键盘。正待仔细琢磨这是何种机器用的，，有无必要用这个物件，只听小孩问那小姐：“为何我按A不是A，按B不是B。”那小姐答道：“我不是跟你说了吗，按A为E，B为F，C为G以此顺序排列。”那小孩恍然大悟，笔者因此明了：那产品为专为玩FC的麻将游戏而设计，因日本麻将与我国玩法不同，故许多人不会玩，说和不了，所以此物诞生。比如按那键盘上的吃牌键，则其自动通过寻找游戏程序中相应部分，不用去调那些日文选项。但由于设计不合理，至使电路错位，按A非A，按B非B，以至使用者不明所以。幸而小姐懂得顺序，才使小孩得救。笔者不禁暗想：此物属失败之典范，必定便宜，而此种麻将游戏必为一新节目。便上前询问小孩，答曰：160元一套。又问：何为一套。乃一盘三十合一卡和比键盘一个。仔细一看三十合一乃是极其古老的30个小游戏，如小蜜蜂、小精灵等。其中那个古老的二人麻将游戏，键盘便专为其而设计。便对小孩能轻松造掉160元而肃然起敬，问此物好玩吗？小孩极郑重地说：还成。心想小孩不是个“笨托儿”就是缺根弦的那种。

好啦，KEN运足气力发了许多“嚎You根”，不知朋友们接住否？这期“新闻眼”由一人开码头，虽然大展拳脚，究竟孤掌难鸣。下期RYU上场，希望他的崇拜者能鼎力相助，有新闻的寄个信，没新闻的占脚助威，围个场子，我们等着RYU“LU根”！

海上快迅：

就象是有第六感，KEN刚来做主持人，上海自称RYU的薛玮就来帮助他，到底是师兄弟呀！

FC卡的售价：

《三国志Ⅰ代》105元，《三国志Ⅱ代》135元。

《诸葛孔明传》135元，《九人街霸》95元。

《龙珠》系列在135元以上，《SD FINAL FIGHT》为88元。

MD卡的售价：

《街霸二代》200—250元间。

《龙虎之拳》160—180元。

《三国志Ⅲ》375元。

《光明与黑暗Ⅱ代》(SHINING FORCE)为340元。

CAPCOM
游戲軟件的巨子

若　风



CAPCOM®

闯关一族中，很少有人不知道CAPCOM. 可以毫不夸张的说，CAPCOM 是当今日本及至世界上最具实力的软件开发公司之一。

经常玩任天堂的 8 位机的朋友们该对 CPACOM 非常熟悉，因为早在 1989 年之前，CAPCOM 在任天堂机上设计生产了许多流传甚广的优秀作品。如《希魔复活》、《1943》、《荒野大镖客》、《洛克人》等。其中首推《希魔复活》，此节目的制作水准相当高，被公认为迷宫类和动作类的经典之作。由此可见 CAPCOM 的功力非比一般。

八十年代末，CAPCOM 又把街机节目的制作当作重点。在此之前，CAPCOM 在街机节目上偏重于射击节目，但后来随着 TAITO 和 TOPLANE 两家公司在射击节目上的崛起 CAPCOM 的游戏已不那么占优势了。于是 CAPCOM 将设计的重点转移到格斗类节目(FTG)上来，最先推出一部《FIGHTING STREET》(即街霸的前作)，这是一部相当优秀的作品，可以说开创了对打节目的先河，但由于当时市场上 TECHNOS 的格斗节目充斥市场且大都水平不俗，所以这个节目并未引起多大轰动。88 年，CAPCOM 那由八名格斗家为了各自的利益面向世界统治者挑战的传世名作《STREET FIGHTER Ⅱ》(即《街霸Ⅱ代》)的推出可以说确立了 CAPCOM 格斗节目的独特风格，该节目迅速占领每个街机厅，甚至有的街机厅里只摆《街霸Ⅱ》,《街霸Ⅱ》成为一个不败的游戏。到了 89 年 CAPCOM 又推出了两部巨作《FINAL FIGHT》(快打旋风)和《吞食天地》,同样获得巨大的成功,CAPCOM 成为游戏软件制作公司的“龙头老大”。

91 年又是 CAPCOM 的幸运年，也是街机的颠峰时期。主要原因是 CAPCOM 把《街霸Ⅱ》的加强版《STREET FIGHT Ⅱ'》推向市场,再次掀起《街霸》热潮,至今该节目仍是抢手节目，而且没有任何一个节目可以流行这样长的时间。可以说对打节目中不会再有设计上超过《街霸Ⅱ》的了,这是 CAPCOM 的骄傲与自豪。

在这以后，CAPCOM 趁热打铁，又相继推出好几部相当精采的街机节目，如《名将》、《圆桌武士》、《三星王》(名将Ⅱ)和《三国志Ⅱ》,这些游戏不仅场面精采,打斗手感好,而且风格独树一帜，使得不少街机更加喜爱 CAPCOM 了。当然，在这期间，CAPCOM 也没有抛开射击类节目，曾经在 91 年推出过两部相当优秀的作品《天翼》和《MECRS》. 其中后者是近年来少见的射击佳作，SEGA 版的《战场之狼Ⅱ》便是根据它改编的。

家用 16 位机普及之后，CAPCOM 也加入制作行列，它先后加盟 SEGA 和超任，但却似乎更偏爱超任。至今已在超任上推出了《街霸Ⅱ》、《FINAL FIGAT Ⅰ、Ⅱ》、《龙战士》等优秀作品,,使拥有超任的朋友们可以大过其瘾。

CAPCOM 在如此巨大的成功面前，仍在不断努力，让我们拭目以待，下一个不败游戏从 CAPCOM 诞生吧!

胧流忍术再次出击！

——SEGA 超级忍 Ⅱ 代

ACT 类型/8M
MD/卡带/世嘉

索冰

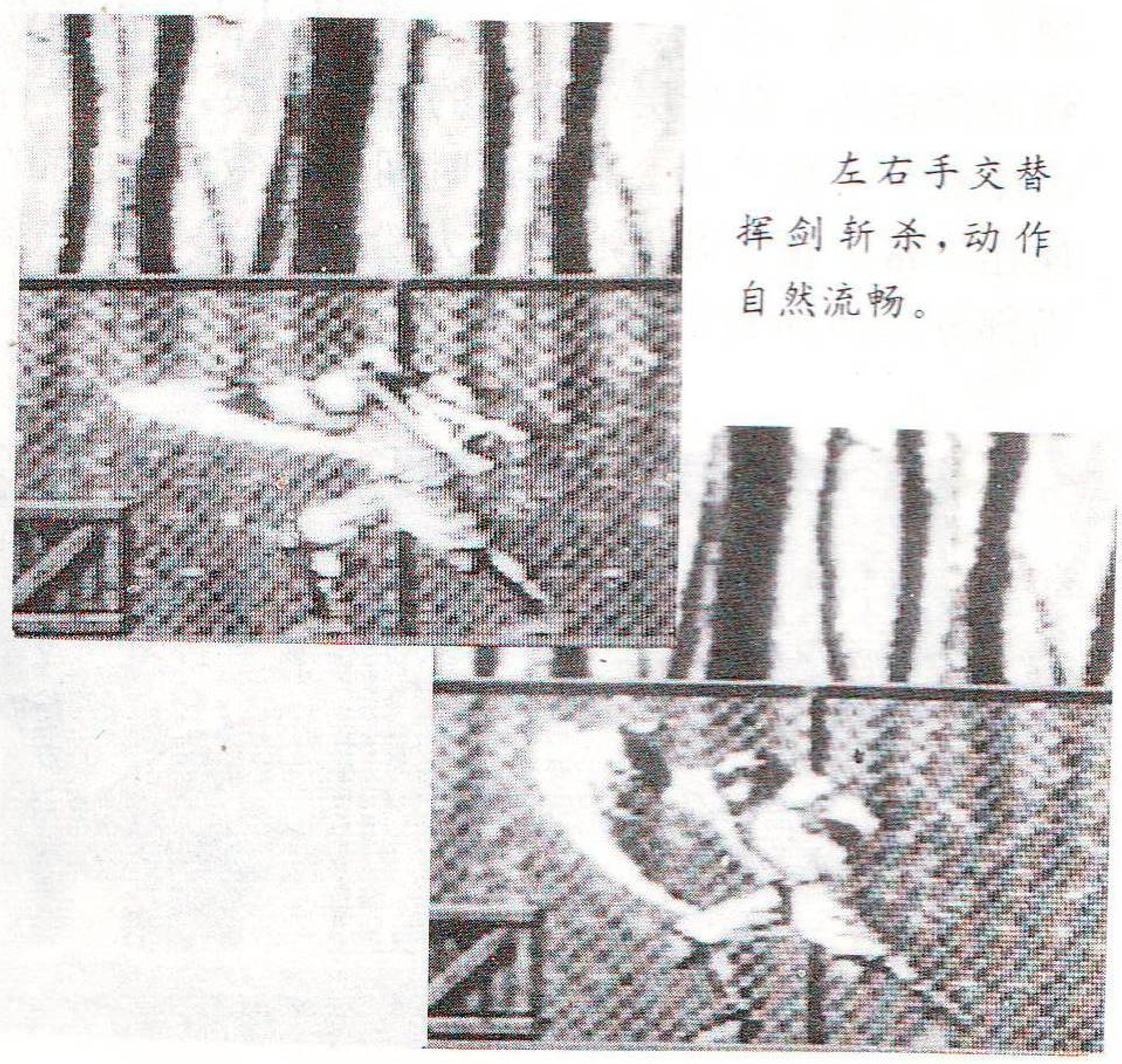
本文特邀摄影：曹安固

进击似疾风，防护如钢铁，
遁迹于大地，升腾在云间，
战时志如烈焰，平日心似止水，
……

这是《胧流忍术秘传书》开卷之言，也是胧流忍术的精髓。

SEGA 于 93 年在 MD 上推出了超级忍 Ⅱ 代，仍是那位无敌忍者胧的冒险。此游戏可称得上世嘉动作节目的王牌作品。

《超忍 Ⅱ》中设计了 26 种背景音乐、59 种拟音和 19 种噪音，画面包含二百余种色彩。画面和音乐效果之出色在世嘉卡中也属罕见。在游戏的设计上它也是一流水准。它发扬前作优点，改进了不足，如血格加长、游戏中增加马战、水战。操作时一招一式没有丝毫拖泥带水的感觉，二级超跳的轻功比一代更利索更容易。激动人心的音乐，丰富多彩层次鲜明的画面、主角敏捷的动作和潇洒漂亮的招式，玩起来会令人爱不释手。



左右手交替挥剑斩杀，动作自然流畅。

超忍 Ⅱ 没有特别复杂的绝技，但一定要把几种基本技巧牢牢掌握，否则有的地形无法通过，并且在一些对手面前会束手无策，被动挨打。下面介绍胧的几种武技。

绝技沿袭 Ⅰ 代的四种忍术：

无敌电光术：全身电光，敌人的攻击无效，但防御次数有限；

胧氏龙炎术：较前作威力增加，四条火龙从地冲天而起，消灭对手；

影子术：幻影随身行进，使敌人攻击精度降低。用此术时跳跃力增加；



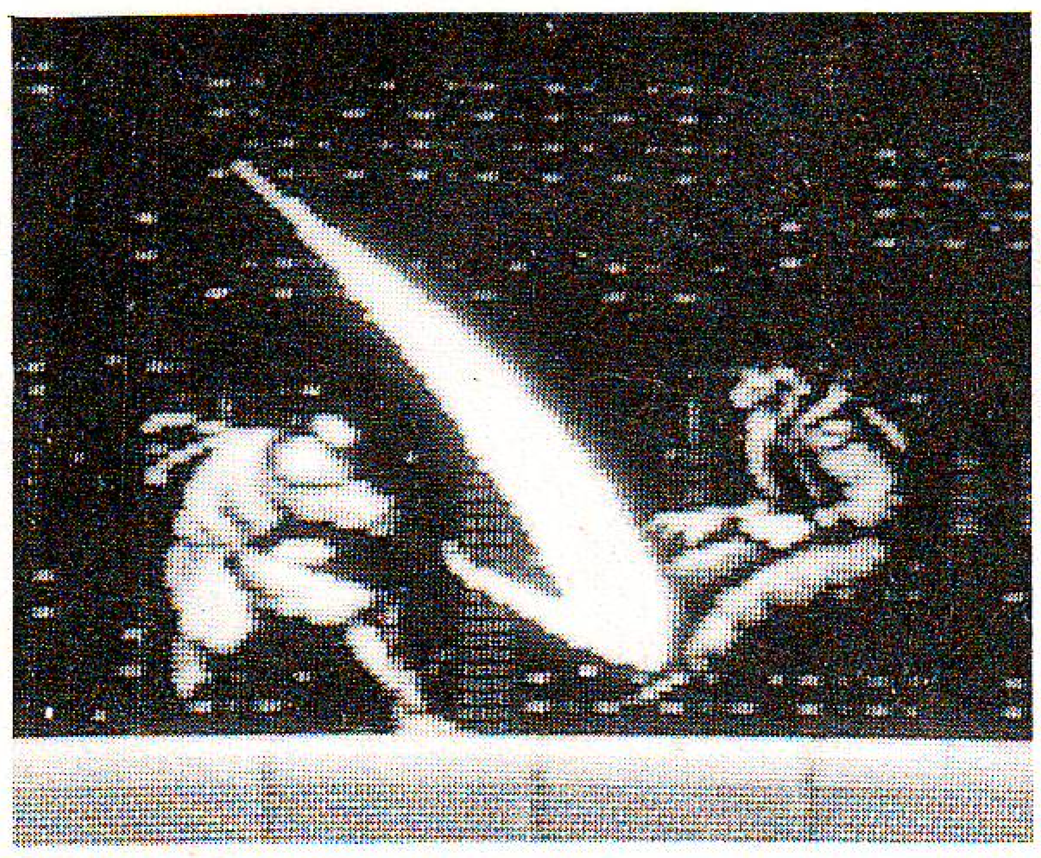
影术制造出分身影像。

绝灭爆烈术；同前作，是威力最大的必杀忍术，但会消耗一命，因此为胧流禁技。应慎重使用。

必杀破斩剑：是胧的独门破坏技。方法是连续按方向键进入奔跑，至对手前方两步远时按 B 键击打。威力巨大，势不可挡。

踢功：跃起同时按斜下和 B 键，即为飞蹴动作，足尖点击对方后可能借力反跃。

扫腿：距对方很近时下蹲按 B 键。



势不可当的必杀破斩剑。

轻功：胧流赖以成名的功夫，也是本节目最重要的技巧。手抓顶壁或绳索吊挂而行。方法是起跳后接近要抓的物体时按住上键即可；反蹬是起跳接触墙壁时对墙方向按十字键同时按 C 键跳；超跃是跳在半空时连跳，如同时按 B 键可以进行扇面范围飞镖攻击（注意：超跃时不易做吊挂和反蹬）。

飞镖：（日语称为手里剑）设定时可以调节所带飞镖数。游戏中可增加飞镖数和升级（POWER UP）。升级后真气附在飞镖上，破坏力增加三倍，但受一次攻击即会还原。

防护技：按 B 键后不松开，可转入防护动作，可以防御飞镖等小型武器打击，同时如按方向键下方可蹲防。

还有个密技：标题画面时选 OPTION，用 S. E 听一次 SHURIKINS 的拟音，然后把手里剑的数目调到 00，等待几秒后就可以看到飞镖数由 00 变为∞无穷大）。这样飞镖就用不完了。

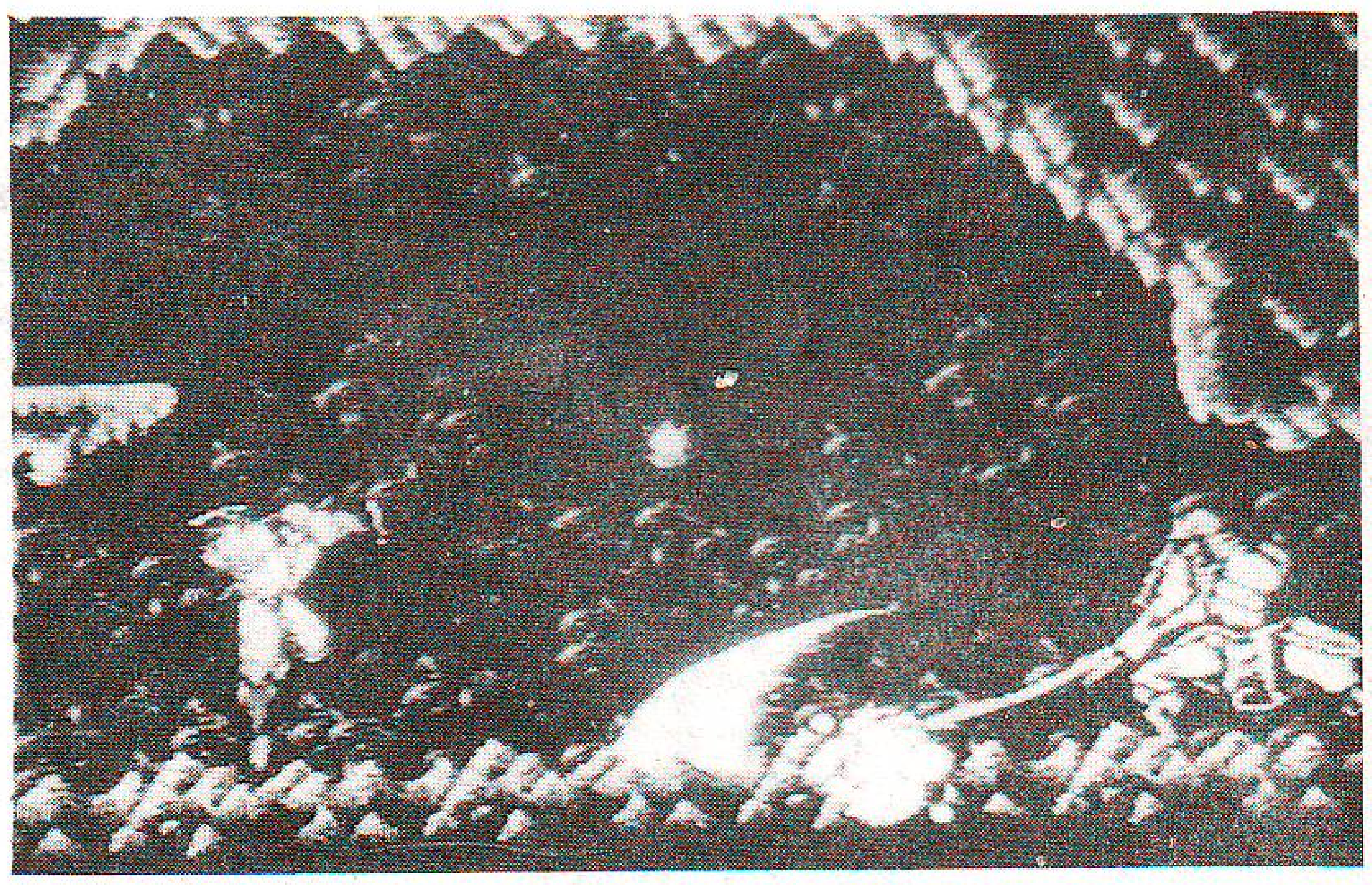
基本操作介绍完了。本游戏只设定单打。那么，请你投入忍者的世界，战斗吧！

PART1 ZEED 复活

古时的邪恶武者 ZEED 不知为何复活在现代了。ZEED 及其手下在丛林中为非作歹。因此，隐居的忍者胧又一次出现，他决心打倒 ZEED，重现和平。

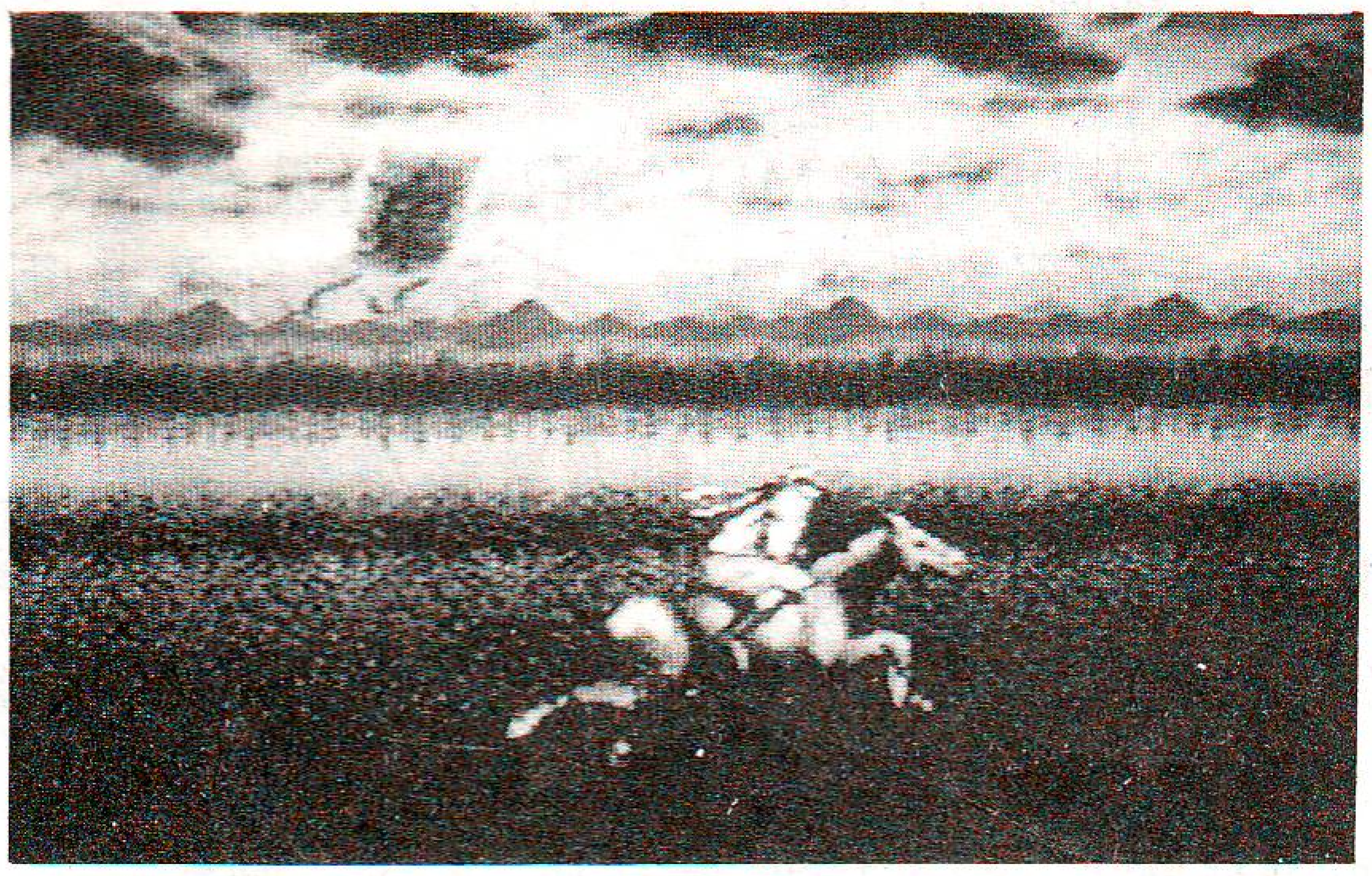
胧在密林中飞奔，沿途出现大批对手向他攻击。胧过关斩将，从密林打到山洞中，消灭了地下邪恶武者重信后回到丛林，见到了有四只手臂的武者 ZEED。ZEED 身形巨大，武艺高强，不过并非胧的对手。胧打倒了 ZEED，但他发现 ZEED 背后有一股庞大势力，ZEED 只是众多头目之一。胧下决飞要毁灭这一组织。

山洞中的对手武士。



PART2 潜人（马战转人步战）

胧骑着骏马飞驰。虽然忍者拥有快逾奔马的速度。但他必须在到达敌人基地前保持体力。远处的天空中有几只巨大的风筝，上书巨大的“鬼”字。这是鬼源忍流的标志。事实上鬼源流忍者就在风筝上面。他们不断地跳下风筝，疾奔到胧的马前，试图阻止胧的前进，但却不堪一击。随后鬼忍者头

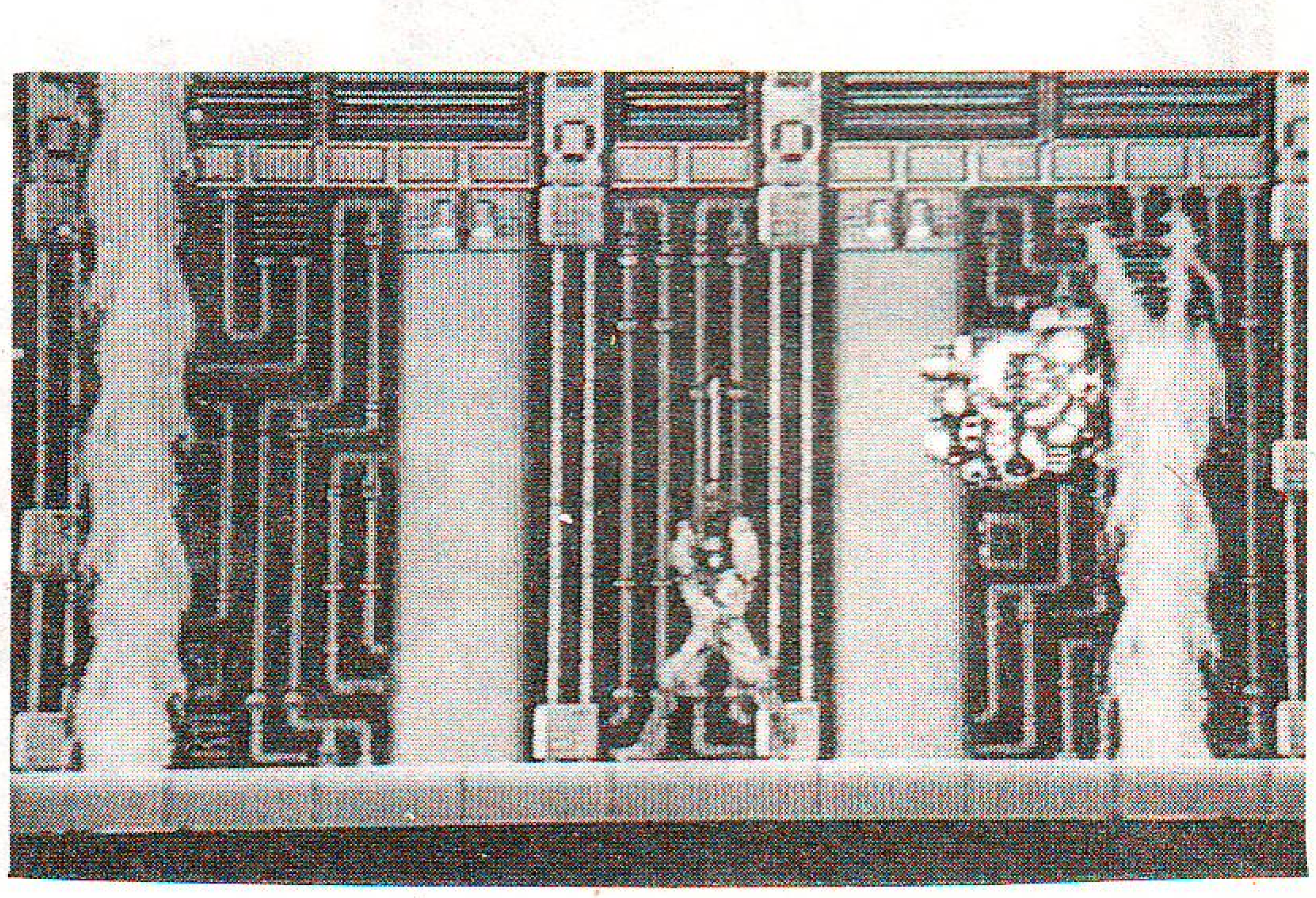


骑马前进的场面。

领向胧攻击。他的速度和跳跃力高得令人吃惊。胧必须以相同的快速反应才能将其击毙。

胧攻入了敌人基地内部。他弃马前冲，乘上电梯平台向高层移动。这里是诀窍是灵活运用超跃和反蹬技巧。在顶层等待他的并非人类，而是一台漂浮在空中的机器。它可短时间改变空间，使你的操作失常。胧凭着信心和毅力粉碎了它。（本关骑马部分画面强制快速卷轴）。

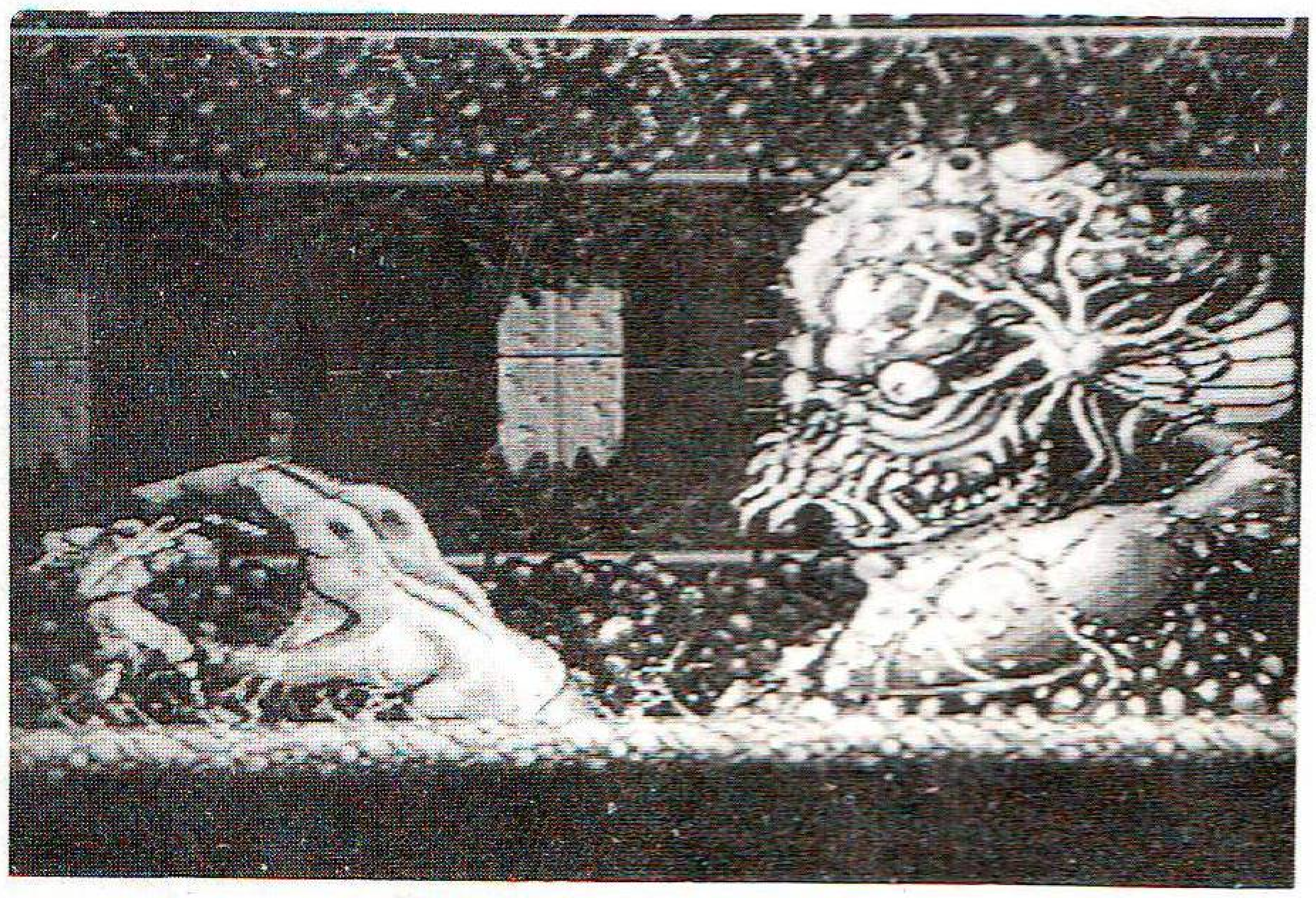
面对第二关首脑，用龙炎对付他吧。



PART3 **生体兵器**

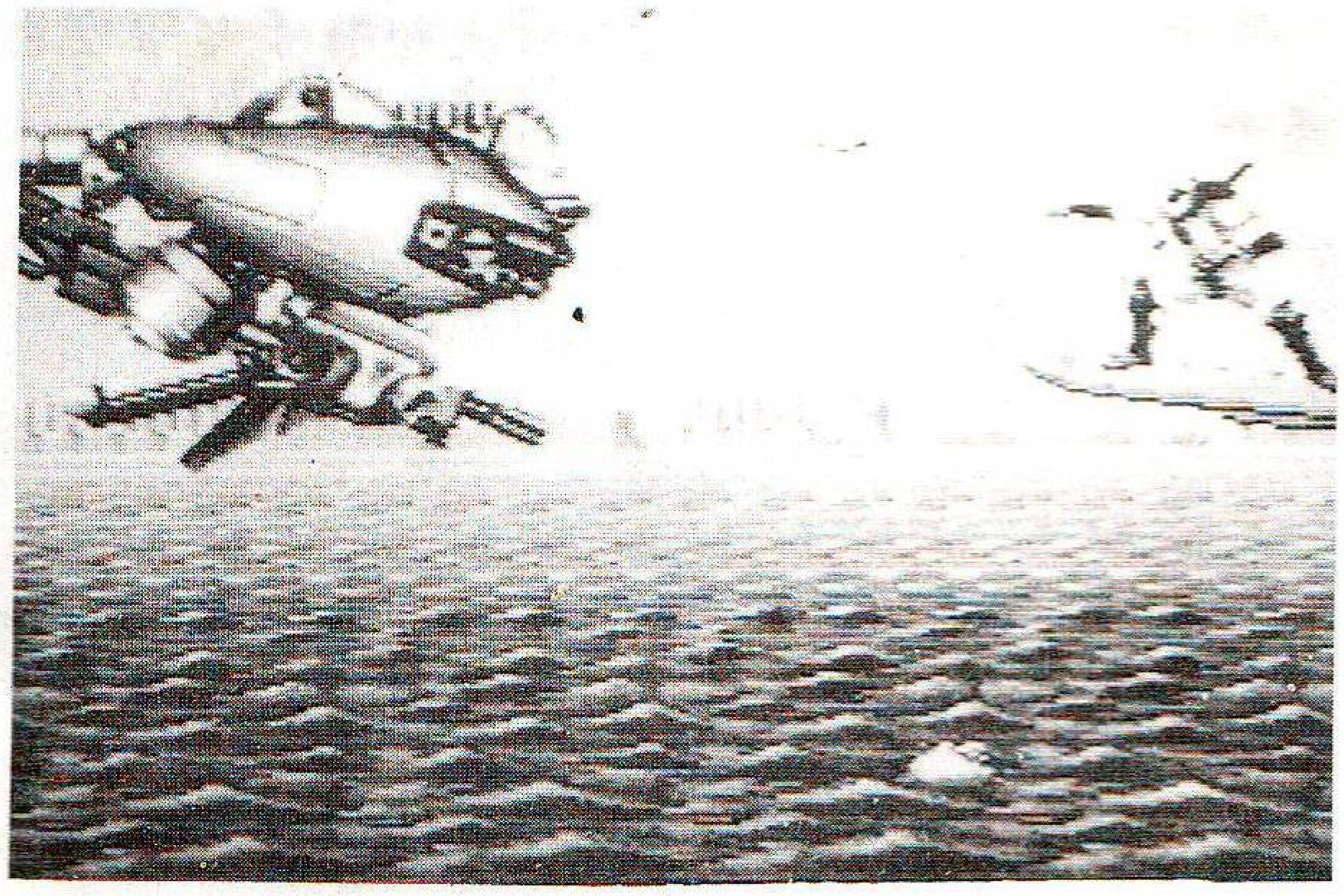
胧闯入了企图控制地球的恶党建造的生物工厂。这里没有一个人类对手，全是从容器和毒液池中跑出来的怪物。别看它们个子不大，破坏力可不厂。这里没有一个人类对手，全是从容器和毒液池中跑出来的怪物。别看它们个子不大，破坏力可不小。这也是正是恶党研究此工程的目的。

从外层工厂闯入地下生物圈，景象更加恐怖，连一件成形的东西都没有。地面松软，若不常跳起就会下陷，身旁有大量胶状物质；地下埋伏着怪兽伸出钳子夹人；远处有一只巨大的怪物在瞄准着你，准星一但跟上你，锁定了目标，你就躲不掉了。


巨大的合成生体兵器。

在此处对付的最佳方案是一路用飞蹴冲过去。

这关的头目就是则才一直瞄准你的巨形怪物。它是台合成的生物杀人机器，外形令人作呕。与它对阵时空间有限，地面松软影响跳跃高度。胧在极端不利的环境中作战。怎样过关就看你能否熟练操作，把握机会当机立断了。


与水上攻击机搏斗。

PART4 **破坏(由水战转步战转水战)**

恶党的能源工厂建在海上。胧踩着特制的滑水板前进，不断有敌人骑着喷气摩托从头顶飞过。躲开敌人的各种攻击，干掉巡逻机械人后就胧就可以上岸了。

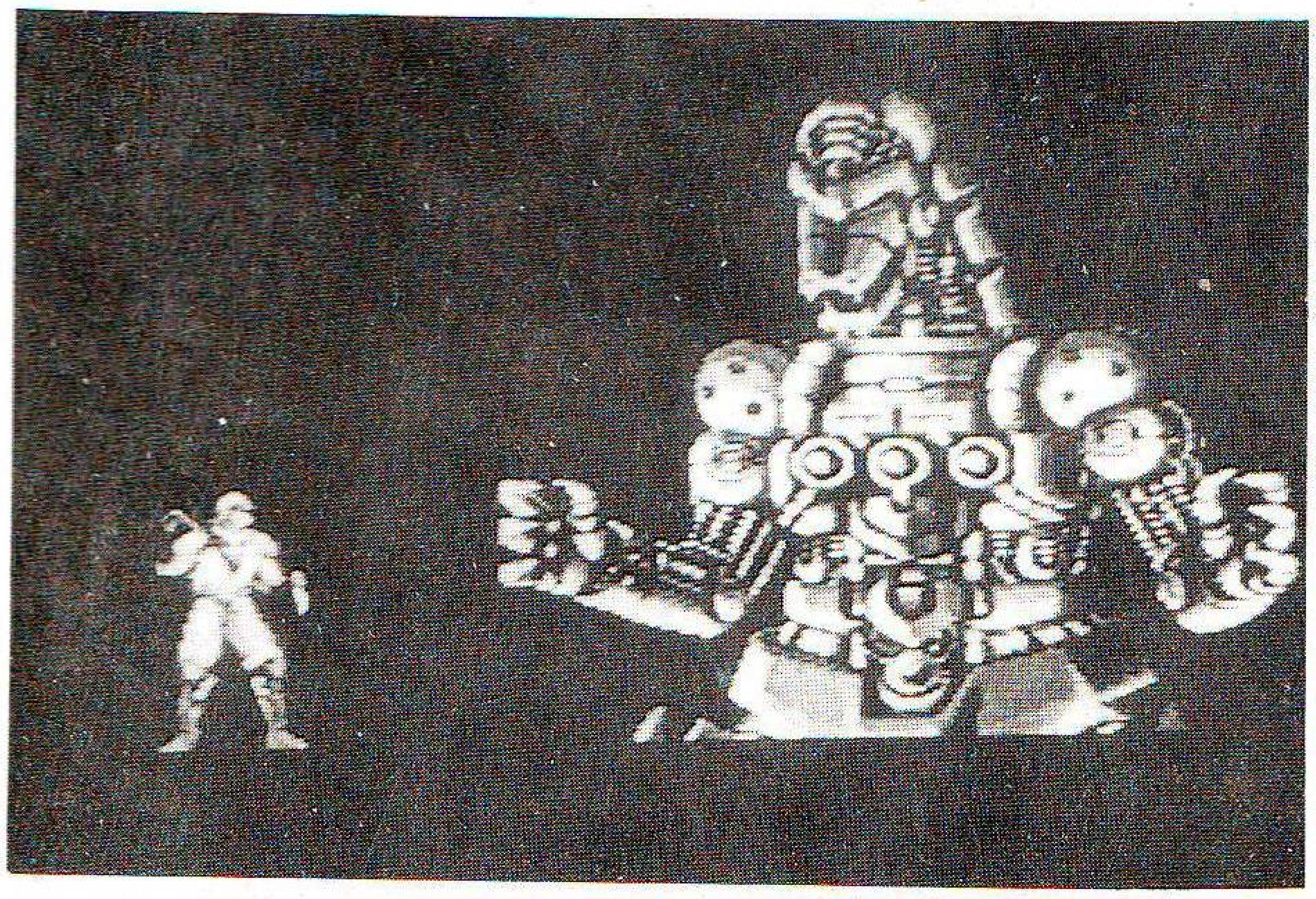
在能源中心，胧要不断地攀爬铁管，随时提防管中喷出的毒气伤人，同时要应付敌人的攻击。这时对跳跃和抓攀技巧要求较高。

破坏任务完成后是返回，又转入水上作战。在这儿敌人的水上王牌——分体组合攻击机正等着要干掉你呢！它有四个部分，必须打完一部件才能攻击下一部件。打第一、四两部分的诀窍是：跳到它上方，用飞蹴的操作方法连续攻击很易取胜。(本关水上部分画面高速强制卷轴)

PART5 **电子怪物**

恶党投资百万建造了一座重型机械工厂。胧穿过燃烧的森林，打倒机械守卫，冲进工厂。这里机关错综复杂，想找出路可不轻松。胧在行进中见到几只正在装配的机甲恐龙。一看外形即可知它们具有无法想像的破坏力。若让它们完成出世，后果不堪设想。

黑暗中，勇猛无畏的胧面前出现了强大的对


黑暗中恐怖的铁甲龙出现。

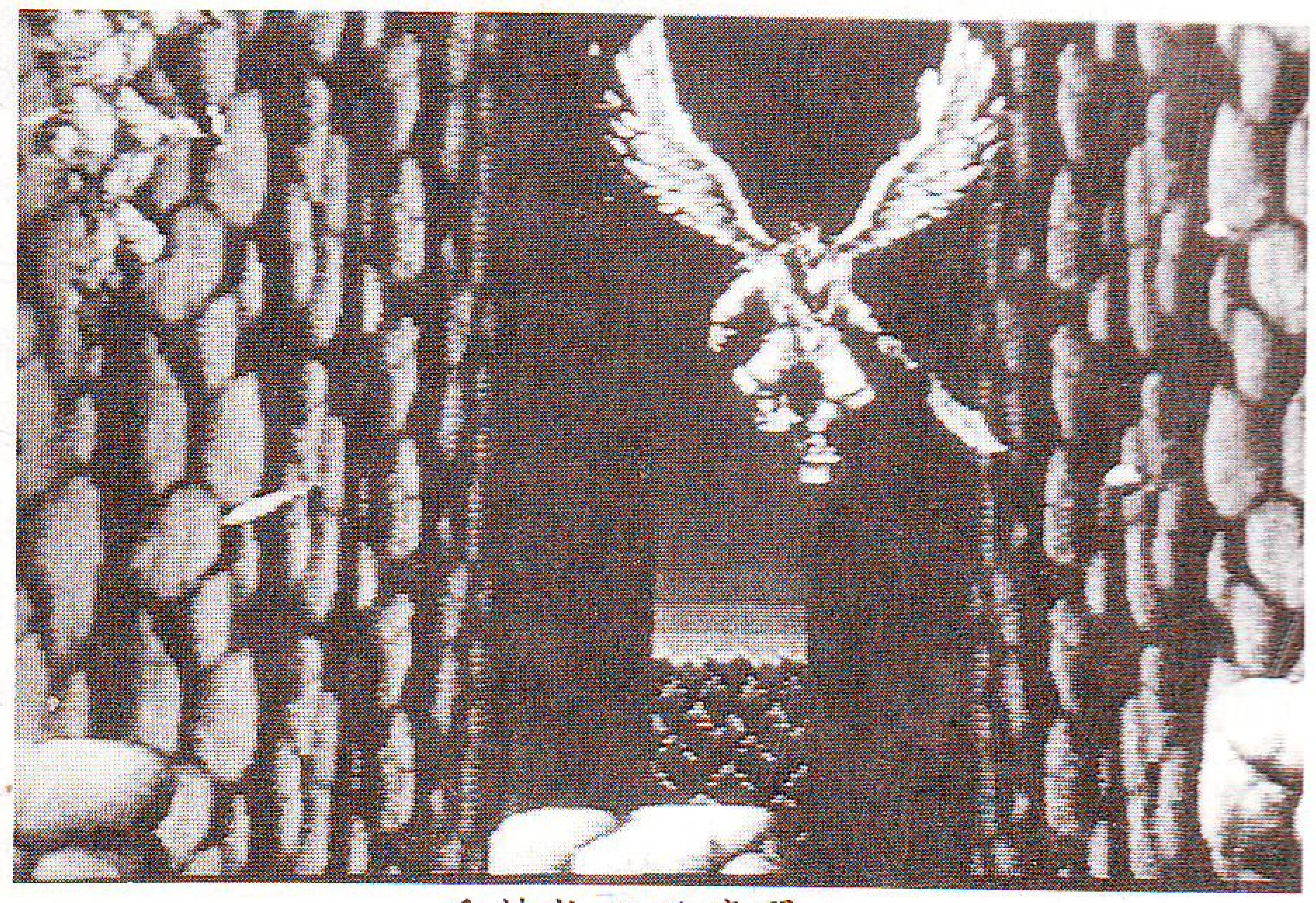
手——机甲龙一号。这是第一只完成的电子巨兽。对战中随着机甲龙的吼叫，不断有巨大的机械零件砸下。又是一场力量悬殊的较量。你能把它击败吗？

PART6 **氓**

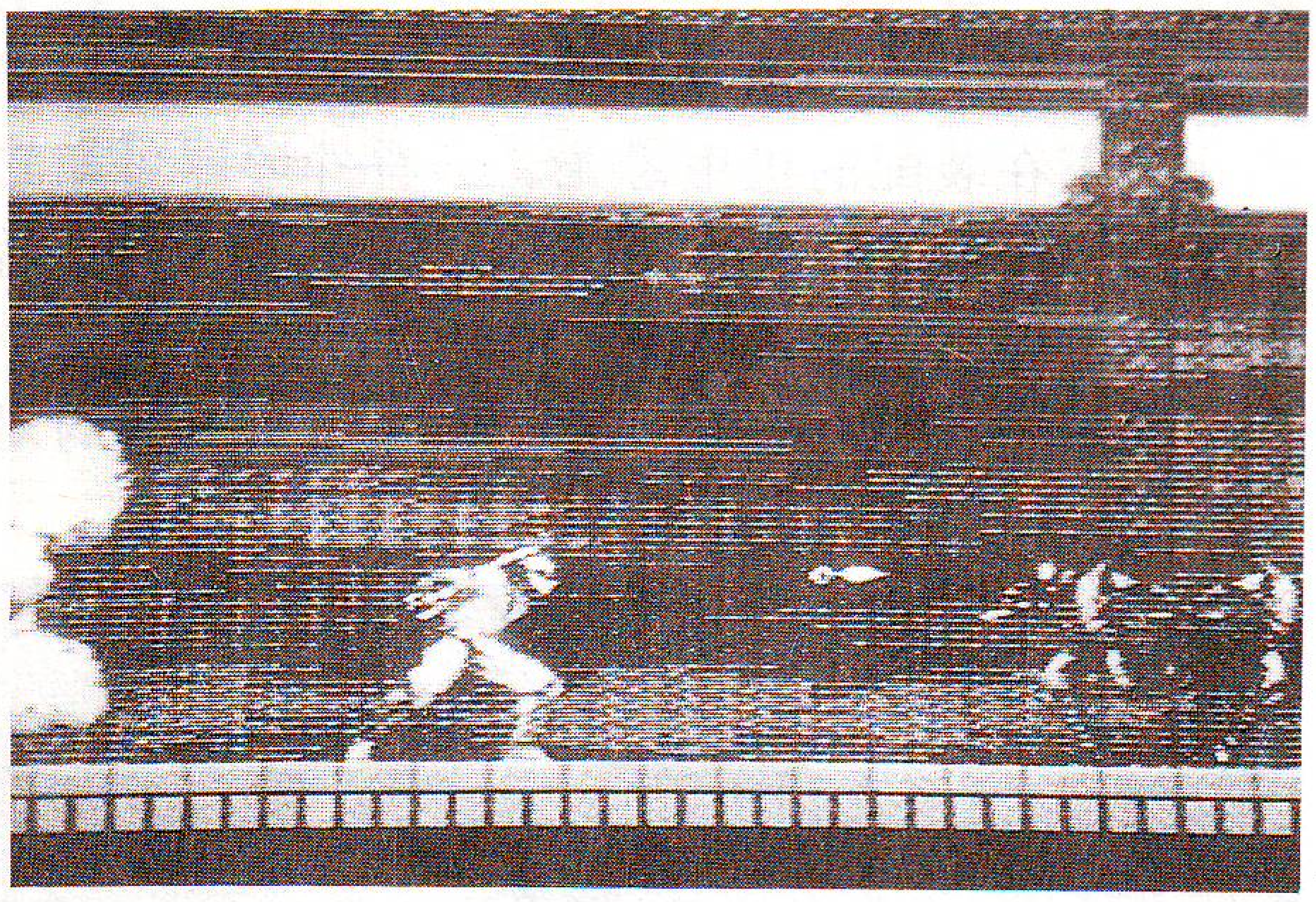
胧的命运似乎就是无休止的战斗。在这一关，他必须从几千米的悬崖向下飞跃，途中须借助同

时下坠的巨石落脚，稍有闪失就会粉身碎骨。到达目标，不容丝毫喘息，又将面对空中强敌——身生双翼，手持朴刀的鹰翼武者的挑战。

击败鹰翼武者的胧冲进一座妖气弥漫的古宅。这座看来不大的屋宇似乎是个迷阵，如果找不

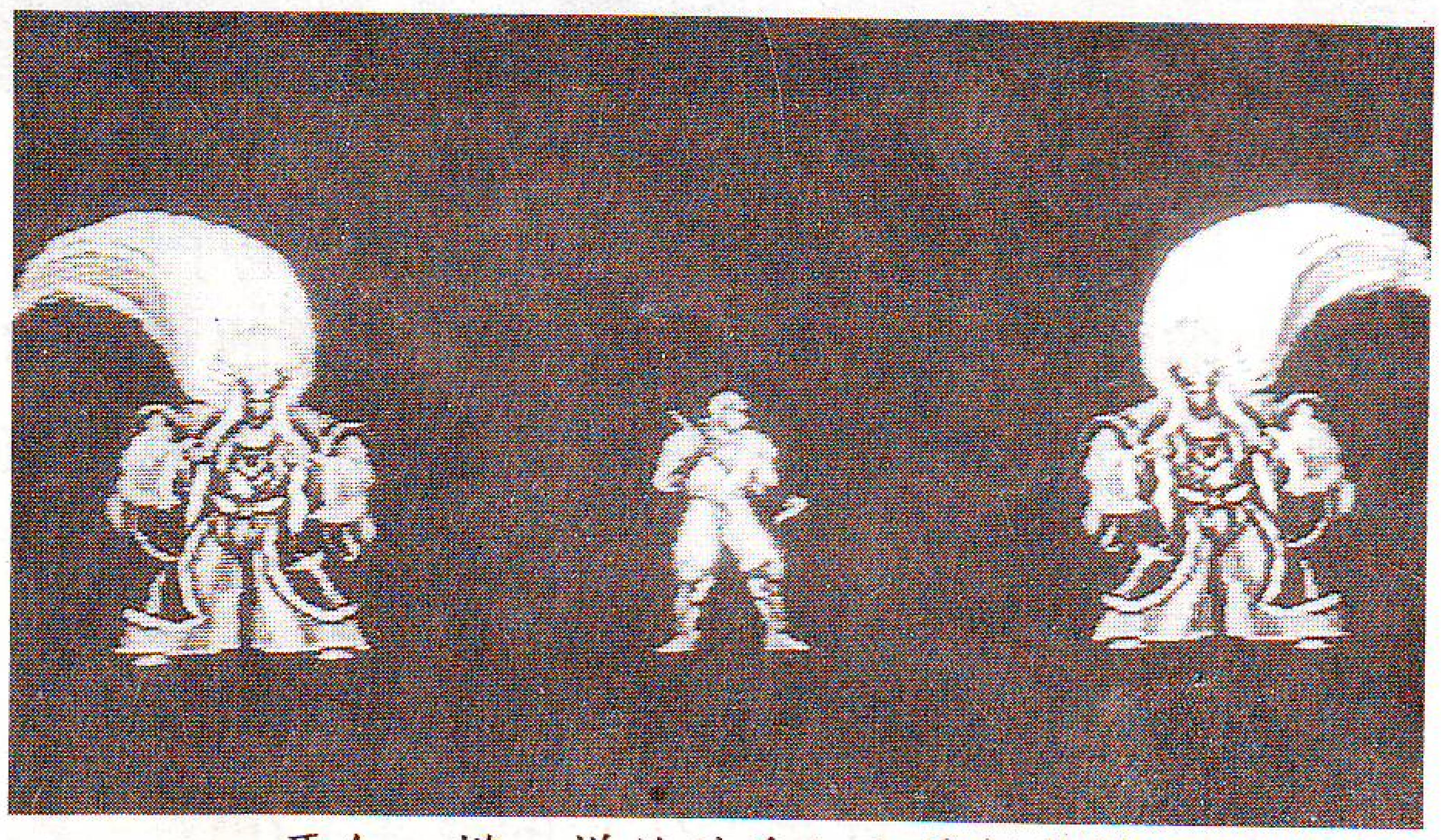


手持朴刀的鹰翼人。



在妖气弥漫的鬼宅中前进。

到正确的门户就会在原地转圈。胧冲进一道外观不同寻常的门。随着几声怪笑，出现两个一模一样

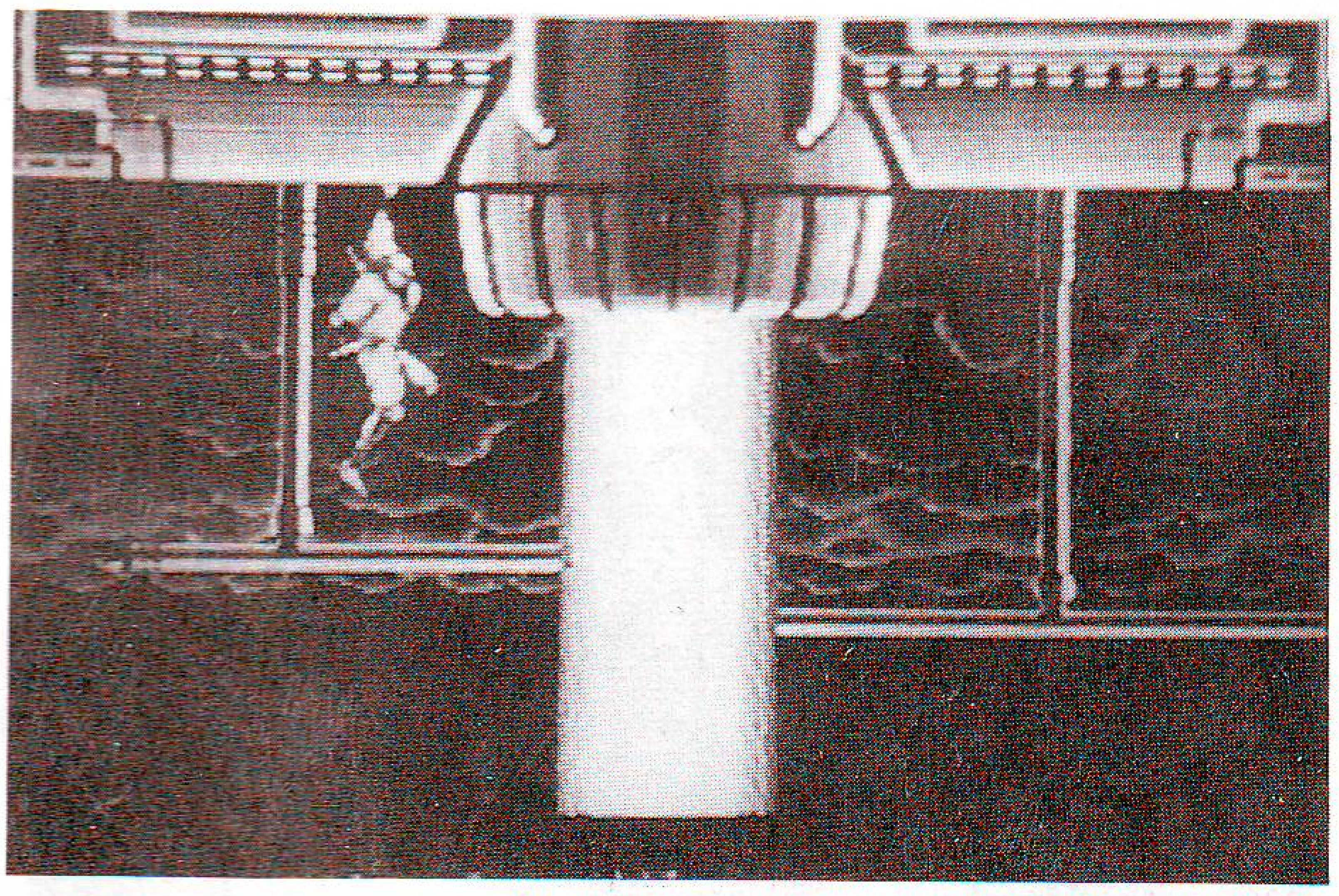


两个一模一样的对手如幽灵般登场。

的黑影。胧用飞镖攻击有时会无效。为什么？原来其中一个只是头目的影子。这种忍术无法欺骗胧这样的高手。在攻击中头目的真面目渐渐的显现，他是个银白长发、面目可憎的武者，同时精通忍术，称得上是一个有力的对手。

PART7　**对决**

恶魔的飞舰就在眼前，胧冒险潜入飞舰，从动力装置部分向主舱前进。四周布满高压电荷，自动



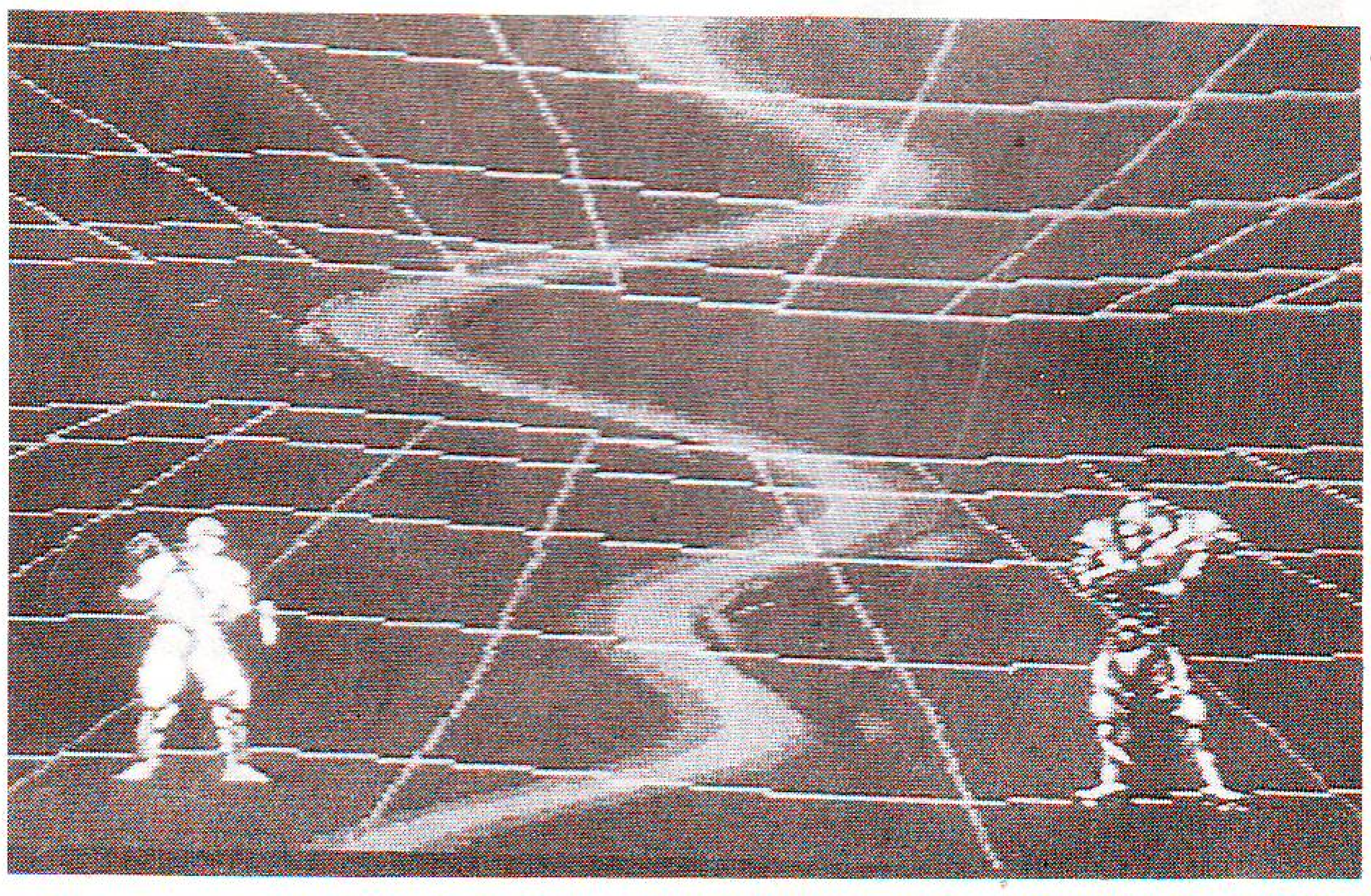
在飞行中的巨型飞舰下方攀顶前行。

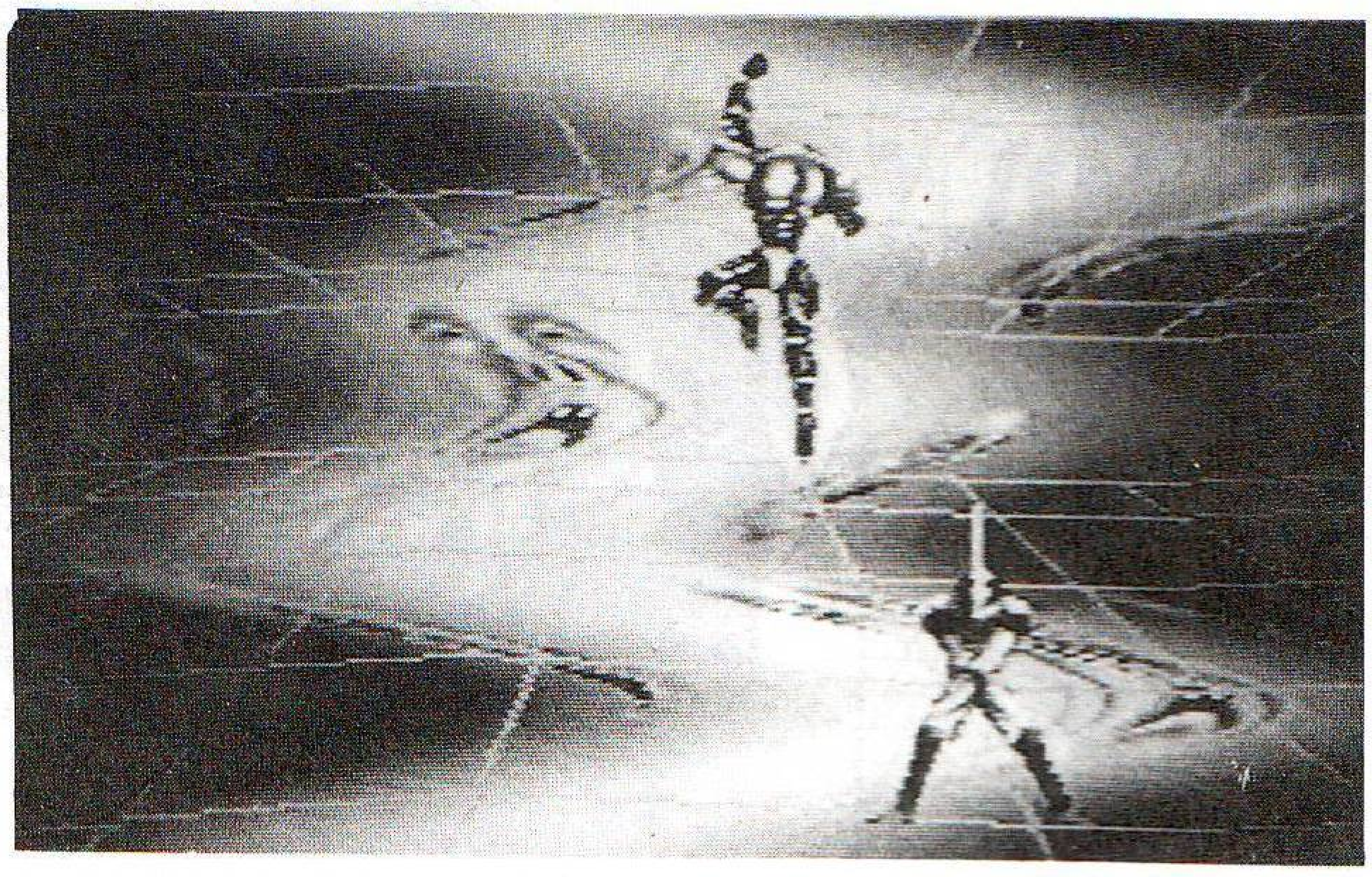
升降机会从电网间通过。因此要求绝对灵活无误的操作，否则会功亏一篑，掉进漆黑的宇宙空间。

决战时刻到了。恶党的首领是半生物机器人——电子魔王。它虽然貌不惊人，却拥有不可估量的能量，其强悍远远超过其手下众头目。它具有改变空间维度的能力。胧和它的对手决就在它所制造的超次元死亡空间里进行。

尽管电子魔王神通广大，终究邪不胜正。经过一番恶斗，魔王倒在了胧的剑下。及时脱身的胧站

与最终首脑电子魔王的对决即将于超维空间屋开。

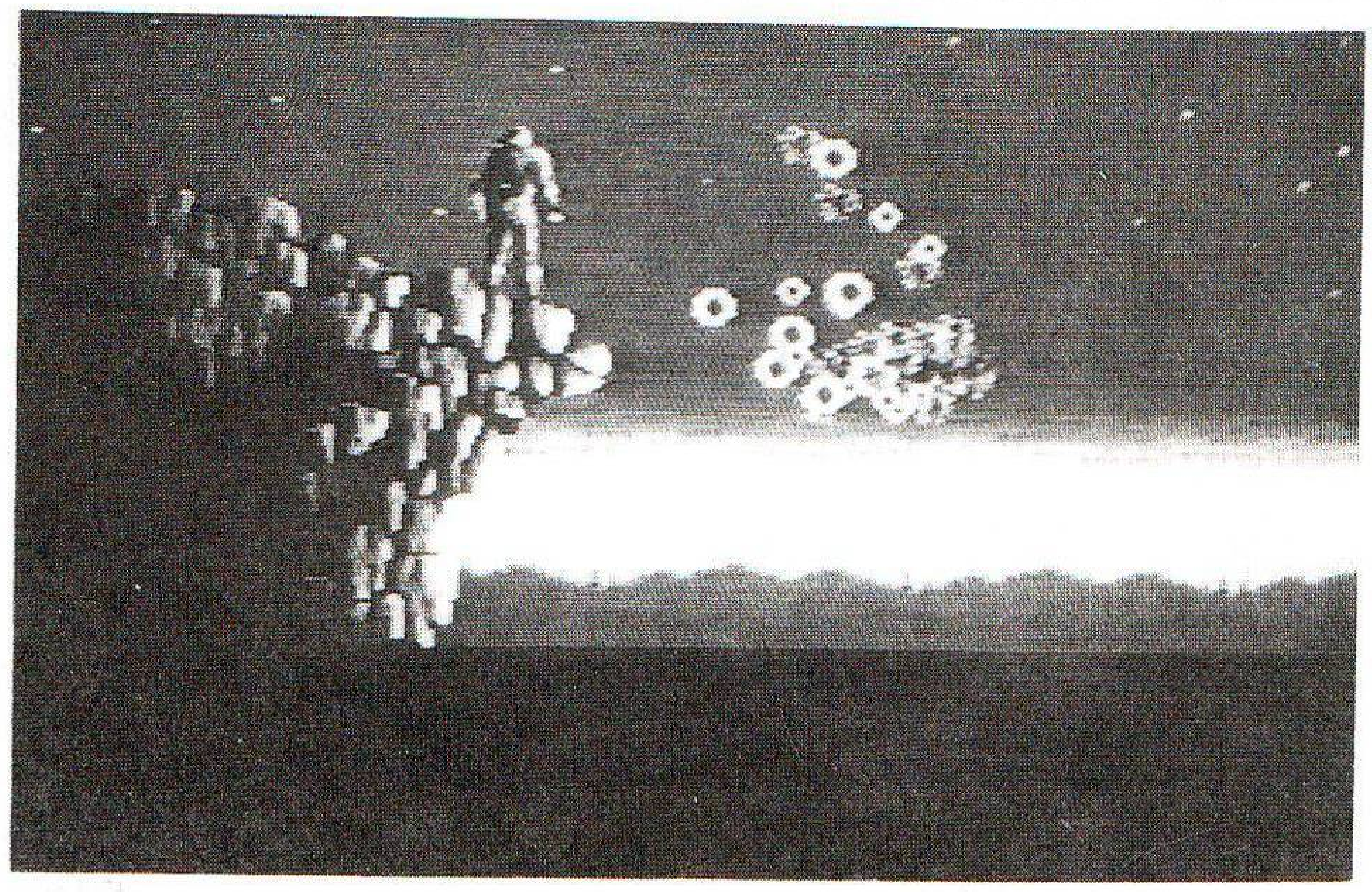




魔王极其强悍，这是他的升龙拳。

在山顶，眼望着飞舰带着浓烟附落。大地在震动，爆炸的光芒把黑夜照得如同白昼。巨大的轰鸣声宣告了世纪末的野心者欲望的破灭。胧的苦战又一次拯救了这个世界。但真正的和平何时才能到来呢？只要邪恶依然存在，胧的战斗就不会结束。

要评论此游戏可用八个字：上佳之作，切勿错过。它需要你具备熟练的技巧、灵活的操作、冷静的头脑、准确的判断和明智的决定。相信你通关后一定会有不同寻常的满足感，因为要打通本 GAME 所付出的努力绝非其他一般作品可比！



战斗结束后的壮观场面。

游戏秘技

《**兽王记Ⅱ**》(FC)：同时连 A、B 可向后空翻，不怕攻击，按住 B 键待主角闪光后松开，可发绝招，但要损失生命。

《**四天明王**》(MD)无敌法：在双打时，将主机的主角能量耗完。当明王倒下时按副机的启动键，再按主机的启动键，副机选无敌法同上。无敌后不可补充体力，不然变成常人。

上海小静

《**斧王**》(FC)：选版法上下左右 BBBB start

无敌法：上上上上下左右上 start

《**王子外传**》(FC)：选关密码，第二版やゆよ

第三版くもり第四版こさめ第五版まみっ

第六版あした第七版よあけ

《**最后的忍道**》(PC—E)：选牌法，标题画面时按Ⅰ，Ⅱ，Ⅰ，Ⅱ，选择键，run，然后调至最末进行选关，这时一般只能选出 3 版，如果按着选择键，则可选第 6 关。

上海　成雄翔

《**鬼屋Ⅲ**》(MD)各版密码：ST2；REISOR ST3 ETLBUD ST4：TEKROH ST5，ELPOEB ST6，LITITH

《**火柴盒车船竞赛**》(MD)

加强自车速度：在游戏暂停并顺序按上、下，A，B，左，右，C，START 使可令车子的速度大大加快。

加强转变控制力：在游戏中暂停并顺序按 A，上，B，下，C，左，START 及右便可将转弯的摆动力减低。

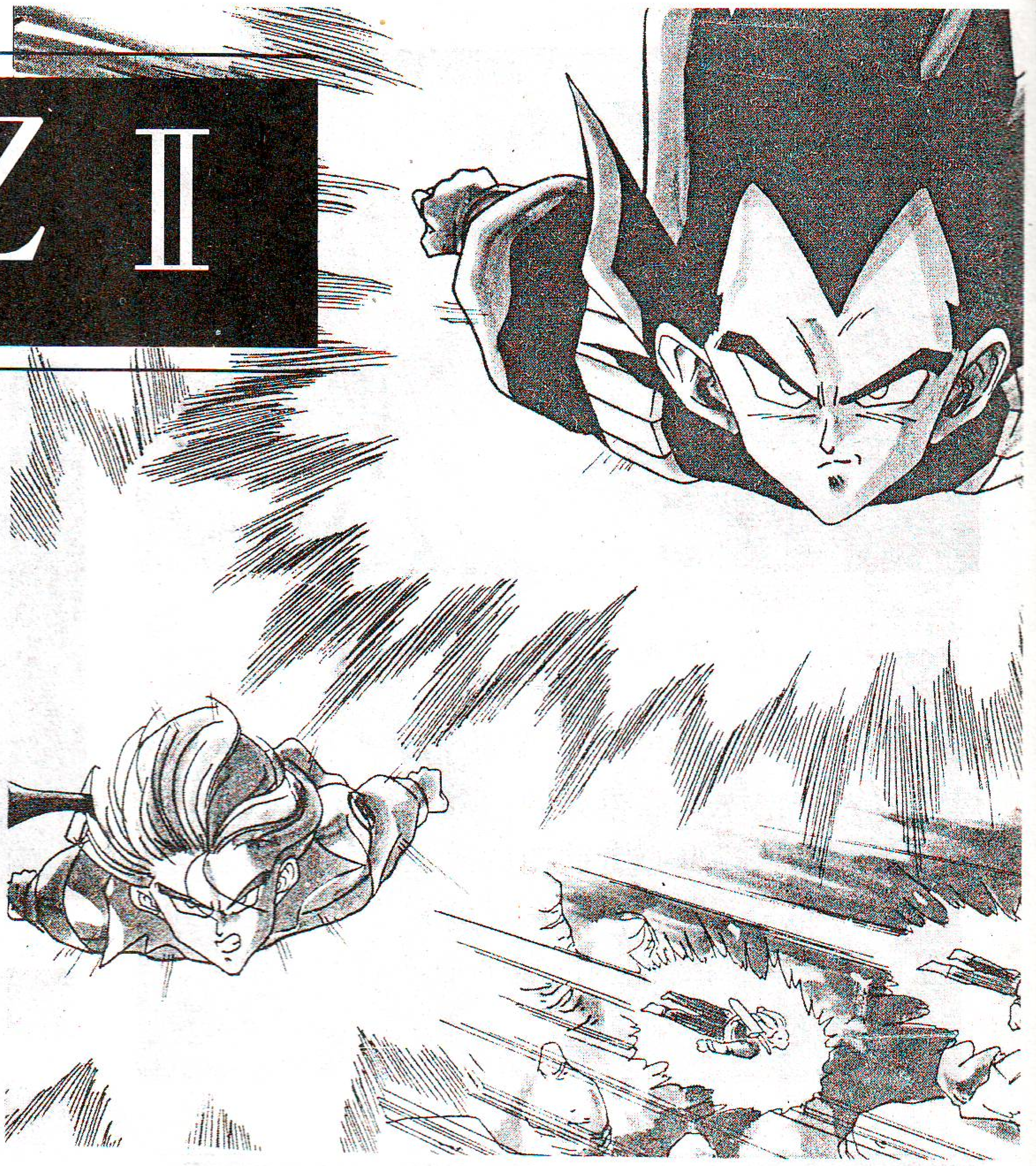
加强车子的撞力：在游戏中暂停然后再顺序按 C，上，左，右，A，B，A，C，START 便可加强车子撞力，撞倒其他车时，会将车撞至远处。

加强对手实力：在游戏中暂停并顺序按左，右，左，右，上，下，START，下，便可将其他对手的实力加倍。面顺序按左，下，上，下，右，A，下，START 可令对手的实力增至最高境界。

无限只数：游戏中暂停，顺序按 B，下，C，下，上，下，左，下，START 便可。

游戏秘技

七龍珠 Z Ⅱ



黄　钊

龙珠战士孙悟空等人拼死击退了赛亚人贝吉塔的攻击。但为了救活一群同伙。他们再次踏上危险的征途……

主要指令简介

一般指令

游戏开始时，在标题上会出现一个主菜单：1. 游戏开始[1]：(直接进入游戏)，2. 天下第一武道会(选择角色与对手对决战斗)，3. 记录管理[2](复制记忆和消除记忆)。

地图画面指令

1. 移动[3]根据所选卡片左上角龙珠点数确定移动幅度。2. 卡片[4]：在战斗中起辅助作用。3. 记忆[5]：有两组记录可以选择。4. 状态[6]：可检查自己的状态。5. 故事介绍[7]：可知道自己所处章节的情节。6. 飞行[8]：到达那美克星才有此指令，能使行动加快。

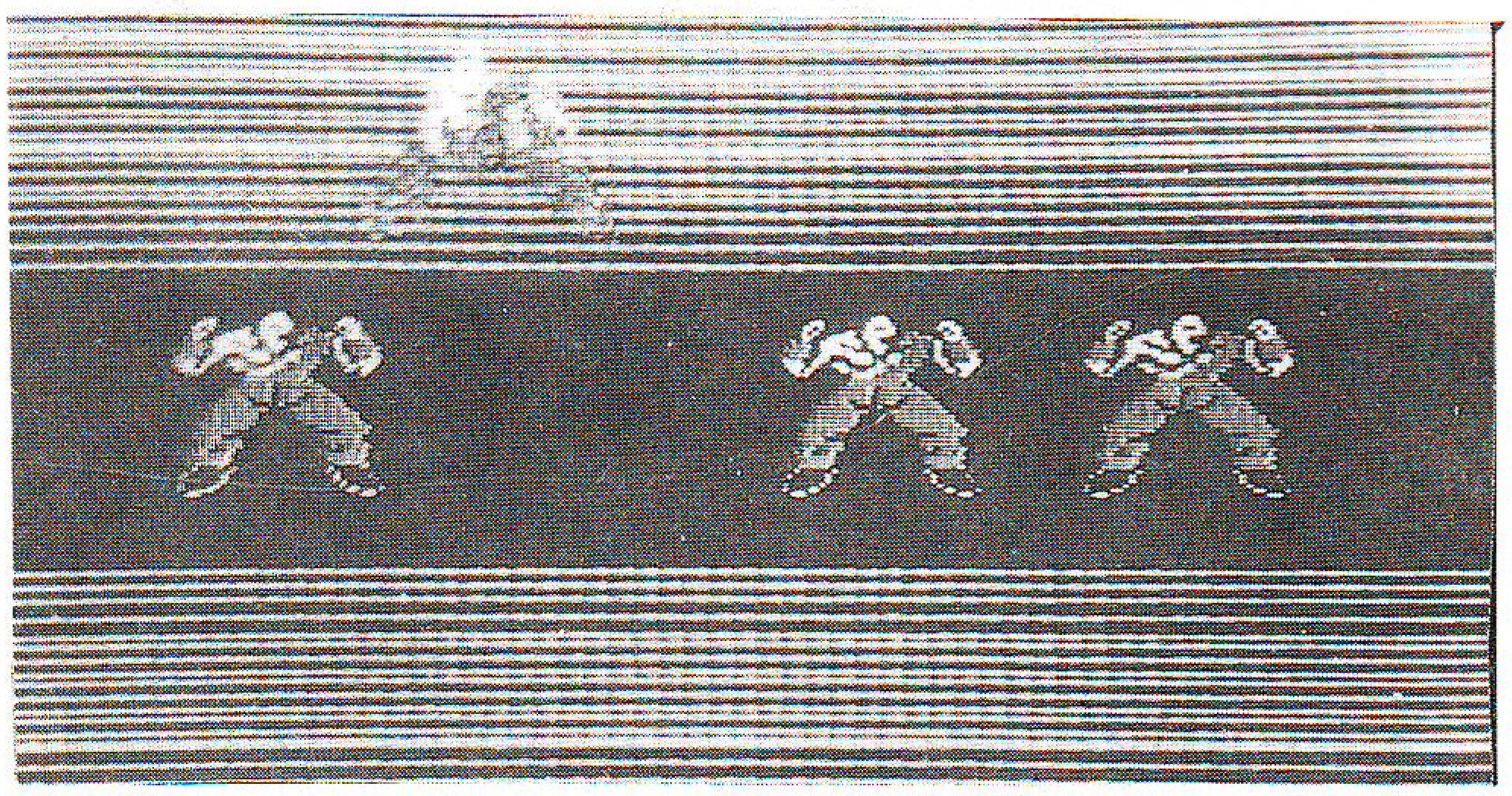
战斗指令

1. 自动战斗[9]：由电脑自己安排战斗，但一般效果都很差。2. 自我战斗[10]：由玩者控制。3. 攻击[11]：选卡片战斗。4. 卡片[12]：用辅助卡片进行战斗。5. 逃跑[13]。

每人如选到适合自己派别的牌，就会出现对一个敌人强攻[14]和对全体敌人总攻[15]的指令选择。

附：派别表

姓名	悟空	悟饭	短笛	小林	乐平	天津饭	饺子	贝吉塔和敌人
派别	界	魔	魔	龟	龟	龟	龟	惑



附：辅助卡片表

代号标志		中文	作用
1	食[16]	布尔玛	少量回复一人的 HP
2	气[17]	丹迪	大量回复一人的 HP 和 BE
3	助[18]	龙珠雷达	测出龙珠的位置
4	助[19]	尼尔	帮助作战一回合，但功力不强。
5	助[20]	探测器	测出敌人的 HP 和 BE
6	助[21]	青蛙	对付基纽的身体互换术。
7	龙[22]	神龙	满足三个愿望
8	龙[23]	龙珠	收集到 7 个可实现的愿望
9	仙[24]	仙豆	完全回复一人的 HP 和 BE
10	仙[25]	加林仙人	把全体的 HP 和 BE 回复
11	术[26]	波波先生	在一回合之内封住敌人的必杀技
12	封[27]	孙悟饭	在一回合中封住敌人攻击
13	防[28]	占星婆婆	把一张卡片防御力变为 Z
14	攻[29]	阎魔王	把一张卡片攻击力变为 Z
15	斗[30]	界王	在战斗中提升一人的战斗力
16	怒[31]	琪琪	把卡片变为“必”字
17	化[32]	小八戒	把手中卡片全部换掉
18	化[33]	普尔	与敌人交换卡片

战斗要诀

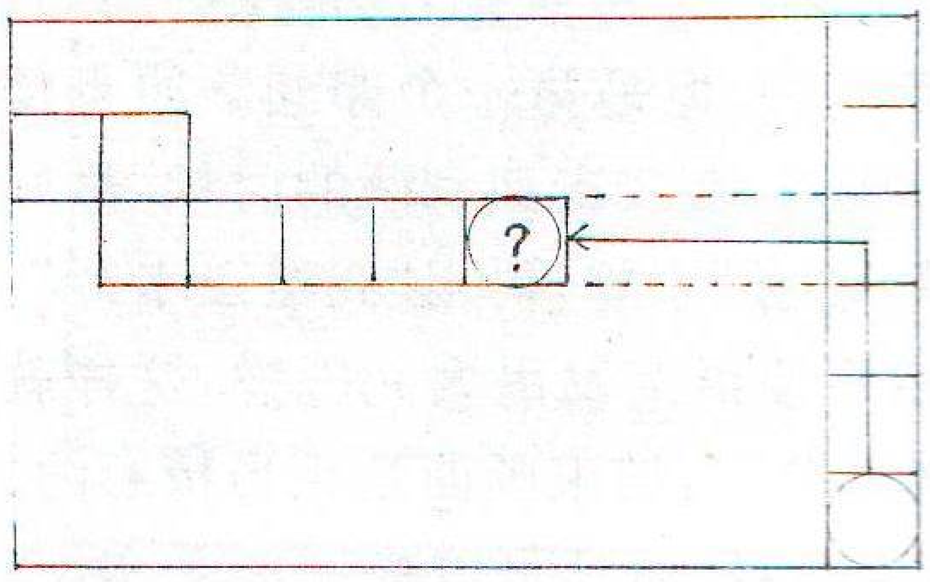
1.根据右下角牌点数决定敌我出手先后。2.牌的左上角为攻击力强弱表示,右下角点数为防护力。3.有“必”字的牌,可使出多种必杀技。



战斗过程

第一章　那美克星

一开始,悟饭、小林、乐平、天津饭和饺子乘坐太空船出发了。由于大家此时的等级都比较低,应当走一格就打一次敌人,以提高等级。本章没什么特别,只需一直走到那美克星便结束了。值得一提的是,可以通过一个秘密的通道,到达另一星球与敌人战斗。



走法如图。

第二章　勇夺四星珠

众人到达那美克星,立即加入搜索龙珠的战斗。虽然地理位置较差,但仍能夺到龙珠。但最好不要急于夺龙珠,尽量多打一些敌人,多抢一些辅助卡片,还要提高自己的等级。因为后面几章战斗还可抢回龙珠。(注:通过龙珠雷达可找出龙珠位置。)



第三章　出发,孙悟空!

与此同时,地球上的孙悟空吃了弥次郎兵卫的仙豆,恢复了健康。于是他立即出发前往那美克星。这一章的目的是进行20倍重力修炼。修炼方法是:把自己的牌和底牌左上方的数字加起来,如能超出重力设备的牌,就能获胜!直至打败电脑,若体力不够可选退出走出重力室,到“休”处恢复体力。直至打败电脑。(注:一走出重力室,电脑的HP又会恢复原状。如此,你就可进进出出,一直修炼到你满意为止。此外,我方牌的点数总和不能超出10,Z为最大值。)

第四章　争抢六星珠

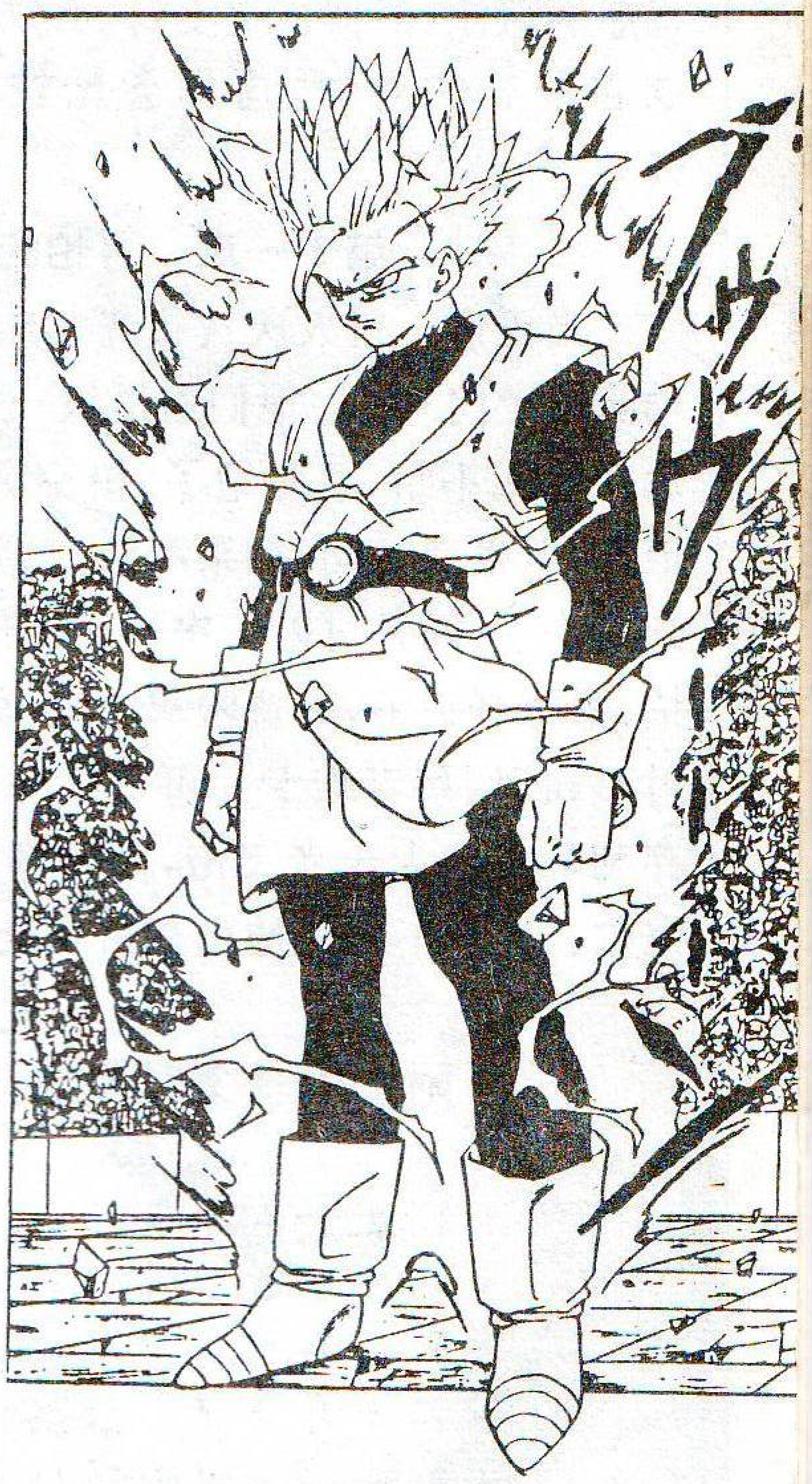
这章也不须伤脑筋,只要一直打敌人,提高等级就行了。贝吉塔离龙珠最近,十有八九龙珠都会落入他的手中。因为他很快会加入我们的行列,所以此龙珠也如同我们得到一般。

第五章　强力!50倍重力

这章与第三章差不多,只是把重力提升到50倍而已。做完修行,即可结束这一章。悟空要努力啊!

第六章　七星珠到手

这章是争夺七星珠的战斗,画面又换到悟饭一方。这一章的目的很简单,只须抢到七生珠就可过版。由于所处位置极佳,所以这是不难办到的事情。但是在这一间,敌人会大大加强了,要小心一点才行。



第七章
最后的100倍修炼

悟空一做完50倍重力修炼,很快会来到一个星球,在这个星球有机会得到一张青蛙卡片,这卡片对付后面的强敌基纽会有用处。随后悟空就会来到100倍重力修炼处。完成后,他就会来到那美克星。注:悟空的战斗力最多能至999999,达到这个程度,就是再加能量也是没法提高了。

第八章
大长老的超能力

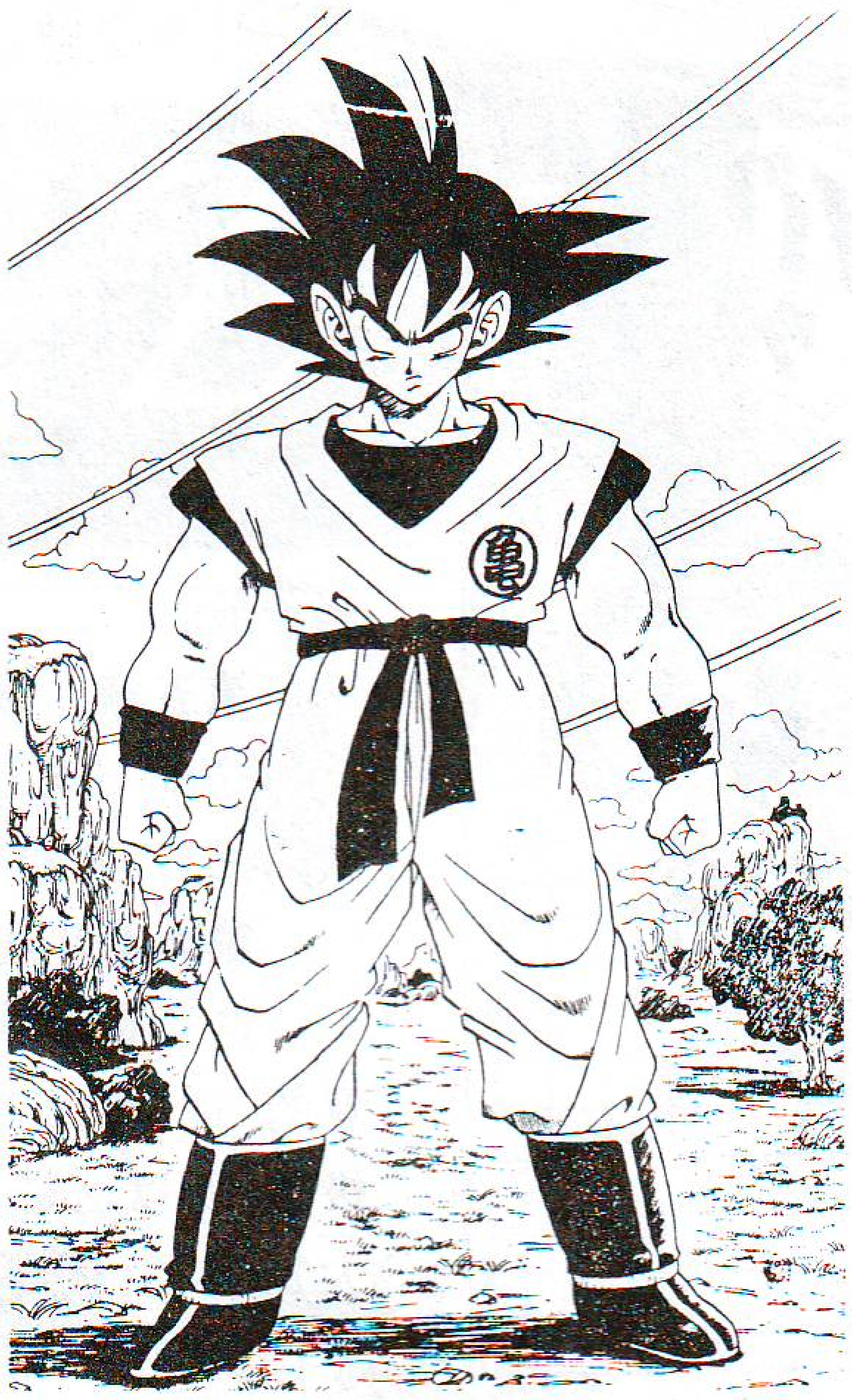
在这章,那美克星人丹迪会带小林去拜见大长老,只要见到大长老,就能完成这章。但是由于在这一章只有小林一人作战,所以十分危险,最好走一次就用记忆指令记录一次。此外,在此章,补充能量的布尔玛已换成丹迪,他的能力可比布尔玛高得多啦!要善加利用才行啊!

第九章　短笛的修炼

与此同时,短笛正在界王处进行艰苦的修炼,修炼分三种:①扛石修行;②扛重物修插;③分身战斗的修行。在此笔者建议大家选分身战斗修行。因为成功率高。当功力达到一定程度,就可结束修行了。注:分身时,短笛的HP和BP都会分成两半,和自己的化身战斗。因此,收集好牌就显得十分有利。最好选有“魔”字的牌,因为可发出光波。但“必”字的牌在这儿是发不出绝技的,要紧记。

第十章　龙珠争夺战

这一章在这块卡中是最难过的一章，因为对手是弗利萨手下的三巨头：邱夷，多多利，萨博。所以，能力和等级的高低就显得十分重要了。最好有3万以上的攻击力，否则陷入苦战的。(因为悟空没到达，大家还不是敌人的对手)此章一开始讲述小林被大长老的超能力激发了体内的潜能，于是他立即带领一群同伴去晋见大长老，以提高全体总力量。见了大长老后，就要对付三巨头了。努力吧！一定会胜利的。胜利后，就可夺到三颗龙珠，而剩下一颗龙珠就在弗利萨的飞船内，要小心点，必须当他不留心时，才可进入飞船啊！(注：萨博懂得变身。必须把他放在最后的对付，这样会比较有把握。)



第十一章　可怕的基纽别动队

当悟饭一行人庆贺找齐龙珠时，弗利萨的手下：基纽别动队找上门来了。他们逼悟饭一行人交出龙珠。(在这时可选择给或不给，要是给了，悟空会直接来会合，一个个收拾他们，但很费时间。如果不给，只要撑几下攻击，悟空就会来到帮手了，而且可以一次消灭他们！)大家自然不会答应，很快，悟空赶到了，不费吹灰之力，就解决了这群坏蛋。(在对付基纽时，用青蛙卡片可抵抗他的身体互换术)与此同时，弗利萨正向大长老飞击，而且打伤了那美克星的战士——尼尔。他却不知丹迪已往悟空处，他获悉后，立即追杀丹迪(在这个回合，丹迪很易被申利萨追上，最好也是走一次记录一次较保险)。但是，丹迪已到达悟空处，呼唤出神龙。

第十二章　胜利！弗利萨的末日

悟空等人实现了两个愿望：①让短笛复活②让短笛来到那美克星。由于大长老的死亡，第三个愿望就没法实现了。神龙消失后，弗利萨赶到了。他暴跳如雷，于是一场大战即将爆发……

此时来到那美克星的短笛刚好遇到尼尔，尼尔要求与他合体，短笛同意了。于是，短笛的能力暴增数倍，他立即向悟空的方向飞去了。

短笛的加入使阵容更加鼎盛，此时可以逃跑到悟空的飞船进行100倍重力修炼，以增加总体力量。(但以笔者之见，这是不必要的行为，因为一般来说，以悟空的功力，两个大元气弹便可解决弗利萨，但是第一个弗利萨原身便需6个元气弹才可解决。)所以，在攻击弗利萨的时候，最好先使用"琪琪卡片"把牌变成"必"字牌，再用"阎魔王卡片"，把牌的攻击力变成"Z"，然后使悟空发出大元气弹，这样就稳操胜券了！最后，击败弗利萨后，结束画面是相当精彩的！值得注意的是，弗利萨也会变身，而且可以变三次之多，要小心应付，而且在最后一次变身，他还会杀死丹迪(那么我们就失去了补充能量的人了！)因此，在他最后一次变身，我们只能用仙豆补充能量了。所以平时要注意仙豆的收集。

附：中日文对照表

1 グームスタート　直接进入游戏	2 データかんり　记忆管理
3 ひどろ　移动	4 カード　卡片
5 セーブ　记忆	6 のうらよく　状态
7 ずらすじ　故事介绍	8 とぶ　飞行
9 オート　自动战斗	10 マニコアル　自我战斗
11 せんとう　攻击	12 カード　卡片
13 にげる　逃跑	14 ふくごろころげき　对一个敌人强攻
15 ふくごうこうげき　攻击全体敌人	16 ブルマ　布尔玛
17 デンデ　丹迪	18 ドラゴンレーダー　龙珠雷达
19 わかもの　尼尔	20 スカウター　探测器
21 トード　青蛙	22 ポルンガ　神龙
23 シンチコウ　龙珠	24 せんず　仙豆
25 カリンさま　加林仙人	26 ミスターポポ　波波先生
27 でいちゃん　孙悟饭	28 うらないババ　占星婆婆
29 エンマさま　阎魔王	30 かいおうさま　界王
31 チチ　琪琪	32 ウーロン　小八戒
33 プーアル　普普	

游戏始祖

1. 后备电池的游戏始祖

森田将棋

为了储存游戏进度和其相关数据，今天在游戏卡中装配后备电池是理所当然的事。大部分人以为电池最早是装备在RPG节目中的，这是个误解。其实，森田将棋(将棋是一种日本象棋，森田为日本将棋五段森回和朗)是第一部装备电池的电子游戏软件，没想到吧。顺便说一下，86年推出的《赛尔达的传说》已经有磁盘记录了。

3. 使用偶像的游戏始祖

银河传承

应该诚恳地向《中山美穗的快乐中学》的游戏者道歉。最早在游戏中大量使用的确实是在日本家喻户晓的中山美穗。但在这之前，〈银河传承〉起用歌星菀野目洋子演唱主题歌，其立体声磁带和该游戏卡作一套发售，引起明星效应。这可以说是演艺界和游戏业的初次合作，是一个很不错的商业策划。

编者按：目前市场上发卖的电子游戏是继承和发扬早期游戏的优点而来的，温故而知新，我们收集了任天堂已推出的各种游戏类型的始祖，你知道多少呢？

2. 第三方参与制作的游戏始祖

金块 I

在HUDSON加盟制作FC(任天堂)游戏软件之前，从83年7月15日到84年7月4日近一年间推出的17部游戏节目全部都是任天堂单独制作的。HUDSON于84年7月20日推出《金块I》正式做为第三方加入电子游戏市场。第二个加入的厂家是Namco公司于84年9月7日推出射击类游戏《小蜜蜂》。85年2月11日JALECO公司推出《火凤凰》成为第三家。今天日本已有近百家研制开发住天堂软件。当然也有不少厂家如HUDSON, 光荣，CAPCOM等同时也为街机，世嘉，PC—Engine服务。

4. 据电影改编的游戏始祖

成　龙　(斯巴达)

大部分闯关族都会说〈七宝奇谋〉，(86年2月21日，柯拿米出品)那就错了。在它之前的85年6月21日，根据当时风靡一时的电影〈斯巴达〉改编的游戏〈成龙〉由任天堂推出。该游戏也是使用声音合成的游戏始祖。主人公在格斗时大呼："阿臭！"有点像《街霸》中阿龙和KEN一声怒吼："you根！"不久前根据奥斯卡金奖《侏罗纪公园》改编的同名游戏，也是利用电影的知名度和号召力来吸引闯关族，顺便说一句，把《斯巴达》译作《成龙》，亏香港人想得出。

下期推出



由日本著名的暴力游戏公司 Capcom 制作的王牌游戏 SF2 系列窜红已五、六年，动作片无以出其右。直搅得闯关族们欲罢不能。93 年，Capcom 公司再搅混水，又推出 SF2 系列第四弹《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ》。采用全新的游戏系统，如全新的得分显示系统，新增加了四位全武行的街头太保。这样就由原来的 12 人增加为 16 人，另外游戏背景及人物全部重新绘制，人物大特写更为清晰生猛，还为每个人设计了新的招术。SF Ⅱ甚称扛鼎之作，闯关族们又要下地狱了。

如心痒手痒，请看下期介绍。

《街霸二代》制作者訪談錄

编者按：《街霸二代》在日本共销出250万盘，在中国大陆销量应在100万盘左右吧。通过这篇对Capcom公司《街霸二代》制作者的访谈录，我们能够看到一个优秀的游戏是如何经过创意、剧本、编程、美工、音乐等集体合作而完成的，也许你对《街霸二代》已经非常熟悉，这篇访谈录仍会告诉你游戏背后许多有趣的事情，由于日本软件公司的保密制度，游戏设计制作人员一般不透露姓名和接受采访；因此这篇访谈录弥足珍贵。



制作者之一
性　别：男
职　务：制作
喜　好：模拟游戏、♀、酒
讨　厌：♂、烟
生　辰：昭和36年
出生地：爱媛
身　高：170cm
体　重：63kg
血　型：O型
星　座：双子座
兴　趣：自己治伤，至今未成功过
最想做的事：入院
自我简介：因我在乡下长大，所以以前几乎是完全没接触过电玩，一直觉得电玩中心是个藏污纳垢的场所。但到城市后才发现，这里的电玩中心林立，且也都能让人有舒服感觉，所以我也真的是吓了一大跳。

我从Capcom创立时便已加入制作，也参加了数款软体的催生工作，而现在算正在隐居。



制作者之一
性　别：男
职　务：软体
喜　好：烤章鱼、海菜
讨　厌：虾、蟹、纳豆
生　辰：昭和42年
出生地：在阪(偏远乡村)
身　高：177cm
体　重：72kg
血　型：A型
星　座：牡羊座
兴　趣：令人快乐的事、做一些东西、音乐
最想做的事：轻轻松松的出游。
自我简介：我一直很喜欢电玩，所以便理所当然地经常出入电玩场所了。

在第一次接触电脑时，我真有"世界上居然有这种这么好玩的东西"的感觉！然后就一头栽进电脑的世界中。虽我想朝资料处理的方向发展，但在了解电玩也属于电脑的一部分后进入了Capcom。然后，现在正在为制造出有趣且能令人快乐的游戏软体努力(?)着。

由玩家蕴酿的游戏

问：《街霸二代》在什么样的情况下决定要开始制作的呢？

制作者：是因我们想制作出一款充满格斗技风格的游戏开始的。我们曾经制作的《STREET FIGHTER》并不是快打旋风，原本想把《STREET FIGHTER》以《快打旋风89》来命名，但因玩家反应这不属于《快打旋风》，所以这命名便因此作罢。在这种情况下《快打旋风89》变成了《街头霸王》其续篇也只有另行制作了，所以《街霸二代》可说众玩家所制作的。

问：有没有亲身打过《街霸一代》。

制作者：因若不清楚了解《街霸一代》的魅力便无法作出其续篇，所以我们当然对《街霸一代》作了番相当的研究了。

问：制作与企画上的沟通有无问题呢？

制作者：将本身的想法清楚的写下来都很困难，更何况是意识传达这种事，所以应都会有些出入。

制作者：但我们仍尽量充分的表现出强烈的制作欲望及可靠的信任度，这些都使整个制作变得更顺畅些。

而在软体制作上最困难的便是如何以横卷轴的方式使背景能作出3D的效果。因我们实在是没把握可作得出来，所以真是战战兢兢的。

制作者：虽是辛苦，但在看见完成品的效果后倒是蛮欣慰的。

问：你们曾预料到《街霸二代》会引起这么大的狂热吗？

制作者：我是没有想到居然会这么的受欢迎。因一共有6个钮，操作似乎是复杂了些，也应该会使初学者很伤脑筋才对。

因此，即使不用"升龙拳"、"波动拳"也可以获得胜利。有如实战的各种华丽招式及本身或敌人即使体力相当少也可能以一击反败为胜的招式来打败对手，这些因素都可能是《街霸二代》今日会大受欢迎的所在之处。

在海外也正展开激烈的热战

问：你知不知道《街霸二代》如今在海外也受到疯狂的喜爱？

制作者：在美国相当疯狂。在美国围绕在机器周围的人数那真是日本所无法比的。单打的情形绝对找不到的，因为老是有人加入。

在美国，厉害的人一坐下来椅子便好像是他带来的一样。而每天从早到晚都挤满了前来交学费的同好的。

问：这是《街霸二代》有以美国为游戏背景的缘故吧！

制作者：对美国人，他们绝不会因打到一半有人胡乱加入而生气，这在日本就行不通了。

问：你有没有在美国与人对战过呢？

制作者：我打了无数次哦！他们真是强的可怕。他们往往会有出人意料的攻击。所以常常会莫名其妙的被打败。连最拿手的桑基尔夫都在那边被打败了。

制作者：从美国回来对战实力真的是增加了。这可是在身经百战后才获得的经验哦！

问：他们多以哪个角色来与别人对战呢？



制作者之一

性　别:男

职　务:企画

喜　好:好吃的东西、大型电玩的基板

讨　厌:洋葱、毛毛虫、黑黑的东西、得不到的东西

生　辰:昭和 42 年

出生地:东京(靠近琦玉贝)

身　高:170cm

体　重:60kg

血　型:O 型

星　座:处女座

兴　趣:只要是有趣的都喜欢、搜集大型电玩的基板

最想做的事:毫无拘束的到世界各地去旅行

自我简介:我从小开始便对任何游戏有很大的兴趣。尤其是最常到百货公司的屋顶上去痛快的大玩一番。而在电玩发明后,我虽曾沉于电玩世界中,但在学校的禁止下,我也戒掉了前往电玩中心的冲动。但,在一年后我的旧病复发,从那时开始,我便几乎每天都要到电玩中心报到一下(除了毕业旅行到山中时)。

在学校期间曾为某杂志写报道,而在毕业后却机缘巧合的进入 Capcom。而在身为公司内薪资最低的情形下努力奋斗。

接着,我便凭以前经验的累积,打出"设计迎合消费者口味的软体"的口号参与各作品的制作。

"游戏性到底为何?"为了追求这个答案,现在正于工作及生活寻求答案。



制作者之一

性　别:女

职　务:音乐、音响

喜　好:绘画、音乐、草莓、瓜类、寿司、电玩、购物、聊天说个不停……啊!再写下去就没有空间了。

讨　厌:要用杀虫剂才能杀死的虫

生　辰:昭和 42 年

出生地:大阪府

身　高:因最近没有量所以不知道

体　重:因最近不想量所以不知道

血　型:A 型(但很多人都不相信……)

星　座:天秤座

兴　趣:在电话中聊天

最想做的事:打爆《街霸二代》,随兴所至的旅游

自我简介:我人小开始便学习钢琴,所以我一直认定以后一定会朝音乐这方向发展,然而在我这一直只认识扑克牌及大富翁的人身上开始有些转变了。在最初接触任天堂时,我真的被它的有趣吓了一跳。而在第 2 天,我"便因玩得太多手腕抬不起(肩部肌肉僵硬),使得无法去上琴课。

虽我以前曾说过游戏中心是个太过野蛮的地方,而今日我却老是卷起衣袖跑到南边(大阪的闹市)的电玩中心去大显身手。(但我女性的魅力却不会因此而有所改变哦!)

制作者:对外国人,太过复杂的操作他们好像学不来。如"升龙拳"等便是。因此,可简单的使出来必 杀技的春丽、布兰卡、百裂张手的本田他们都很喜欢。

而我们使用龙、肯时,他们起初便会觉得是肉角而猛攻。因此当使出升龙拳时,他们脸上的表情是可想而知的。他们会很好奇的求人教他打出升龙拳的方法。

且在连续打出升龙拳后,他们便不敢接近了。这样一来就离胜利不远了(笑)。然后他们还会半开玩笑的说:"记住这家伙,下次不要再让他打了。"

问:听说台湾只有附按钮的《街霸二代》,这是真的吗?

制作者:是的,《街霸二代》控制面板算是特殊的。而台湾似乎不喜欢特殊的控制面板。因此即使按钮少点,只要能作出各种动作就好了。

听说,那边是以按钮的组合方式来补按钮之不足。以同时按下数个按钮来出招,有些技巧还要用到 3 个按钮呢!(编者注:以上仅是日本方面的看法而已!)

而且,《街霸二代》好像在香港也很受欢迎。象《吞食天地》、《快打旋风》之类都很轰动,那里不愧是电玩迷的天堂啊!

钢铁的内体　桑基尔夫传说

问:制作过程有没有被删掉的角色或必杀技呢?

制作者:有,桑基尔夫原本有一项头捶技没有制作出来。在垂直跳跃后将操纵杆往上推、放掉后再按拳钮的技巧。这原本是用来将敌人往上抛,于落下时以头突刺。但因很多技术上及其它方面的问题而不得不放弃这个构想。

制作者:若有了这,则桑基尔夫就变得更强了。

制作者:曾经他会是最强的,而如今这变成传说了。

问:怎么说他会是最强的呢?

制作者:最初桑基尔夫的防御力是最强的,但因太强了而作罢。你想,若是打了好几次还打不死他,而且攻击力还那么强,那到时间终了时对手一定会被判战败的。因此,为了全体实力的平均,只好在资料设定上动手脚,不要让他强得过分。

制作者:春丽很强。

制作者:她原本有种脚法,这可以说是接近敌人的方法之一,只要调好摇杆按个钮即可。这与普通的跳跃有些不同,可跳至对手的背后,然后从背后攻击。

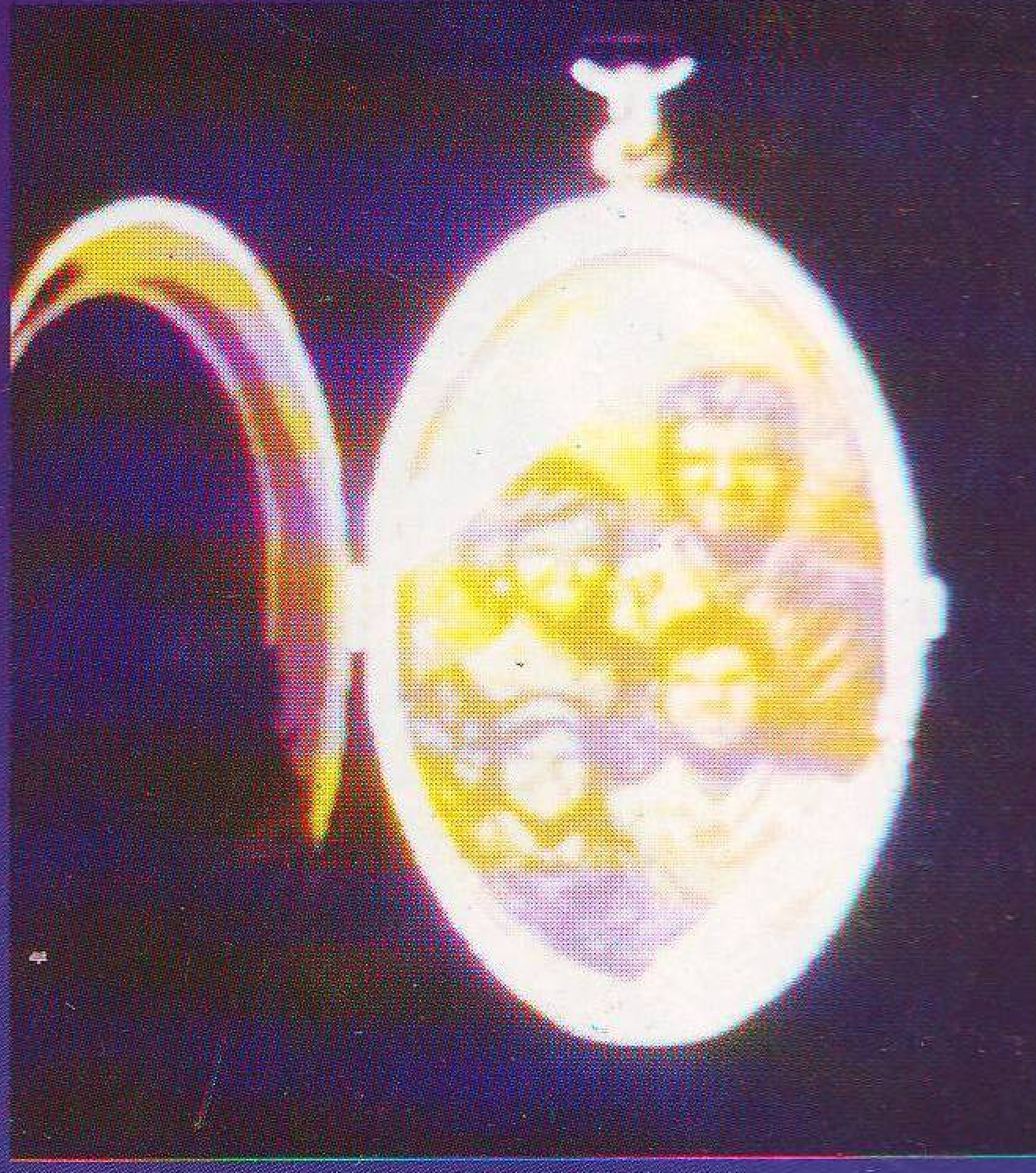
问:这样,那为何要取消呢?

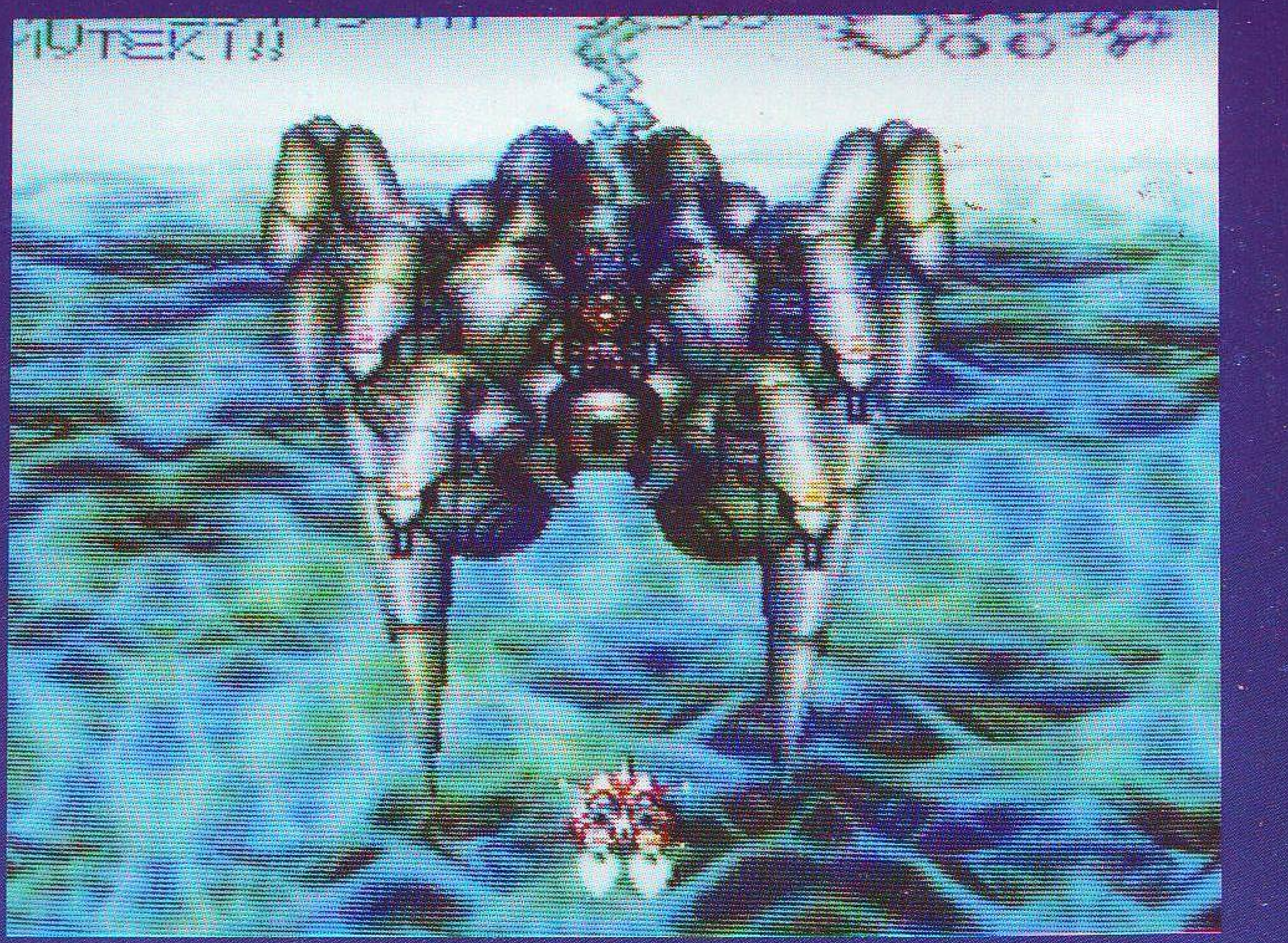
制作者:因不想让春丽强得过火。春丽原本速度就很快。若再加上这脚法那就很难再找到对手了。虽我们也作过调整,但时间也是一个问题的重要所在。

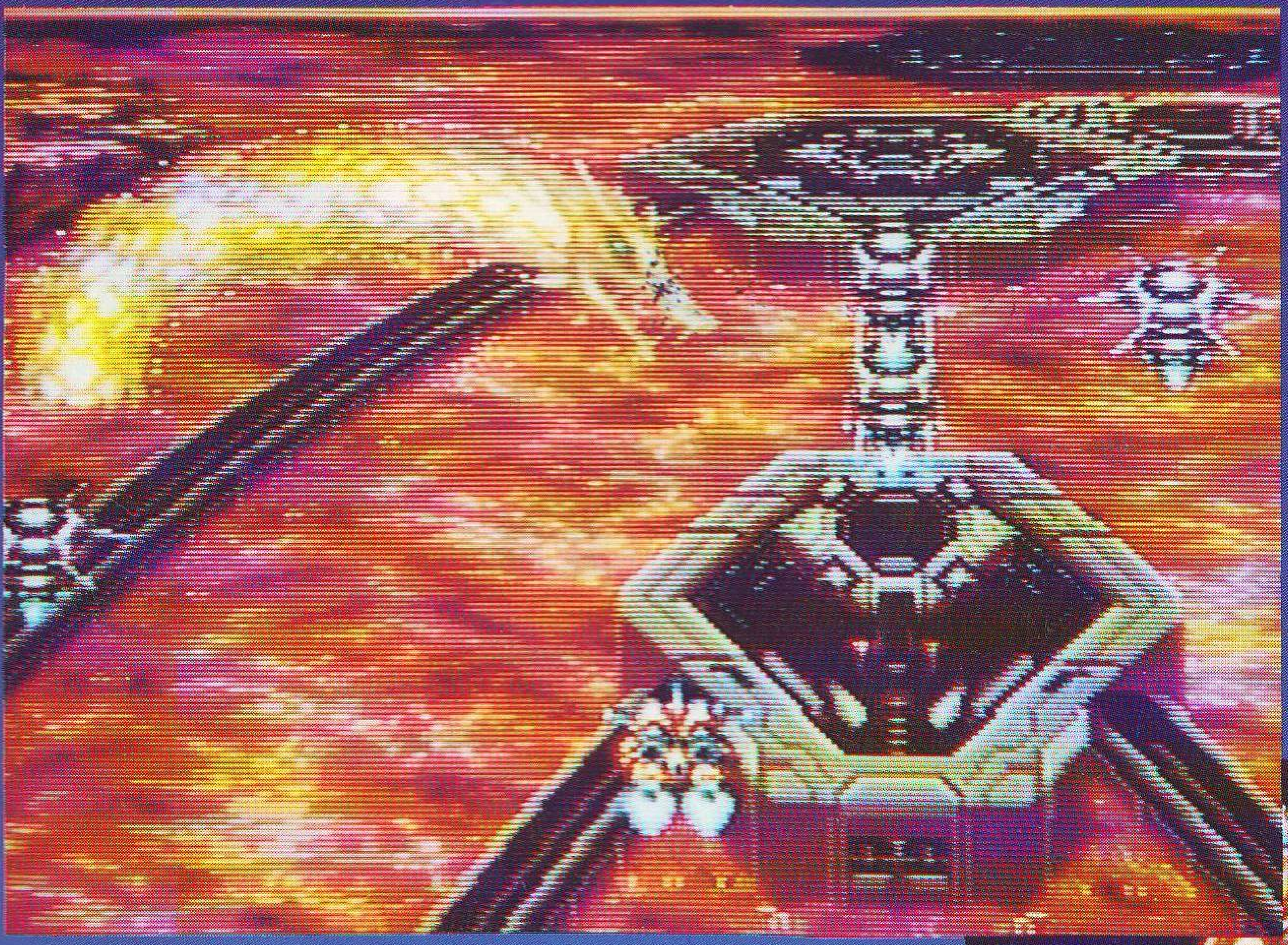
除此之外,达尔锡本来也是很强的哦!现在的达尔锡虽攻击力稍弱了一些,但在以前攻击力属中等。且出拳速度出发很快。在以前他的可伸缩直拳及踢腿来得较龙、肯快些,几乎无人

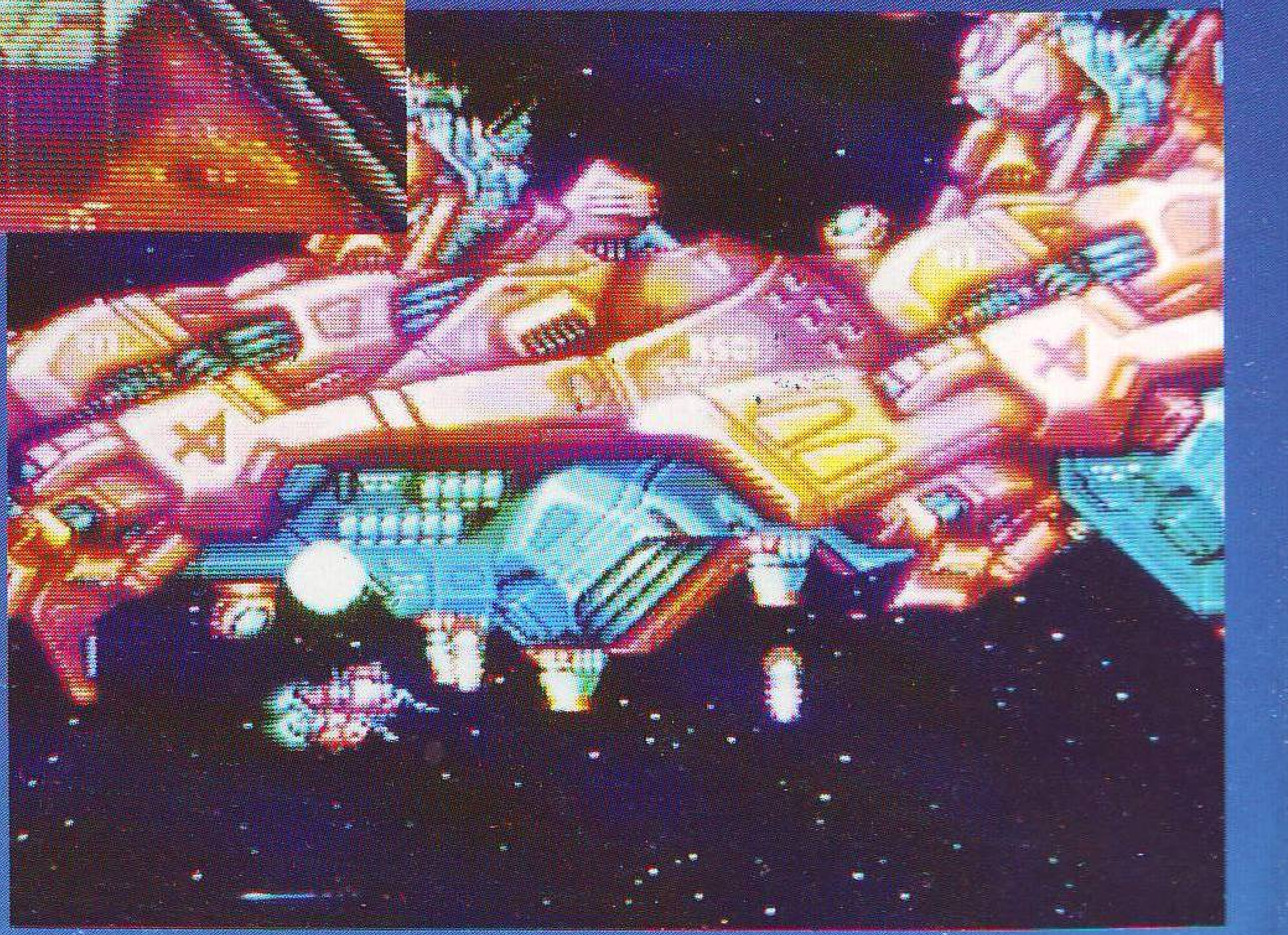
(下转第 15 页)

银河风暴





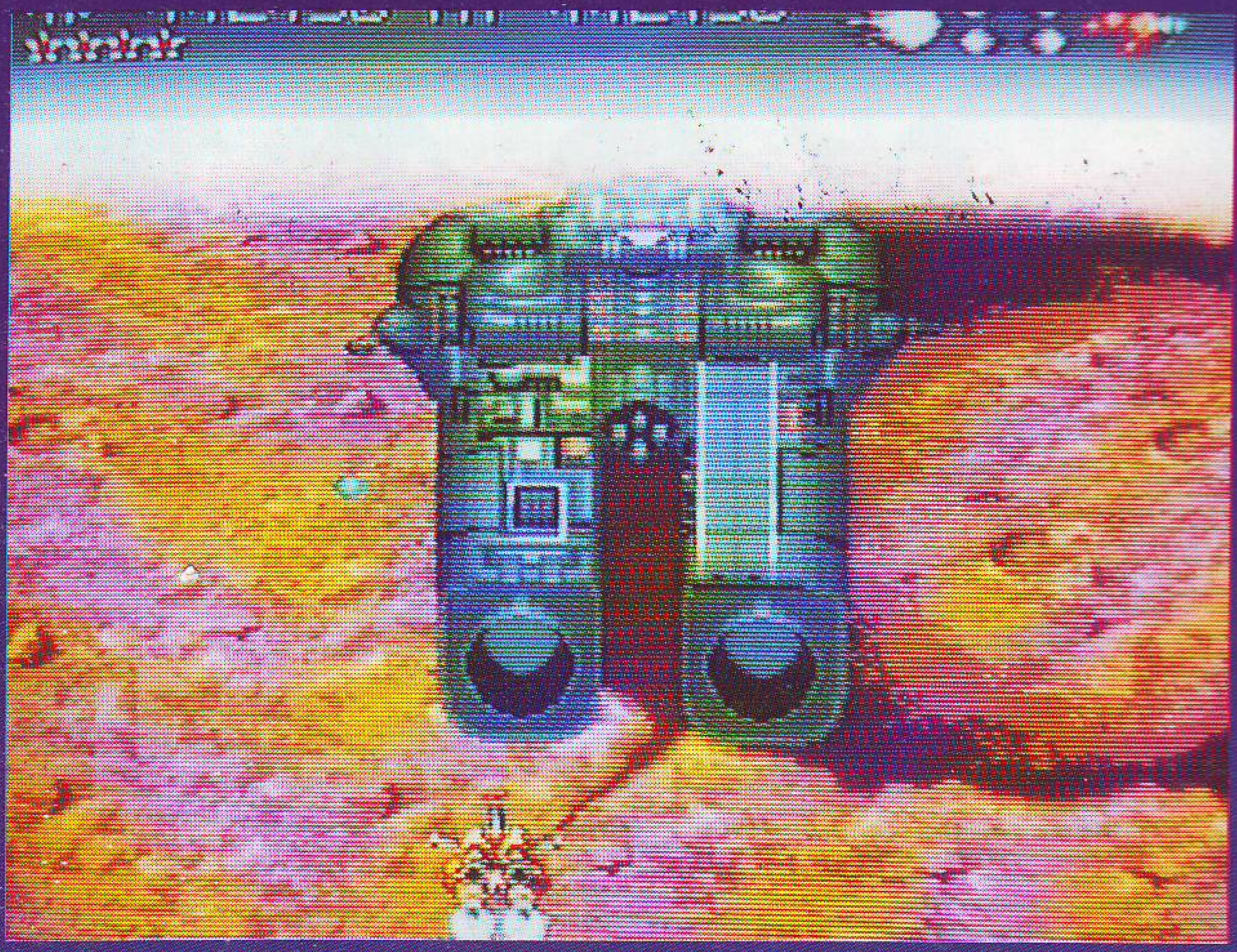


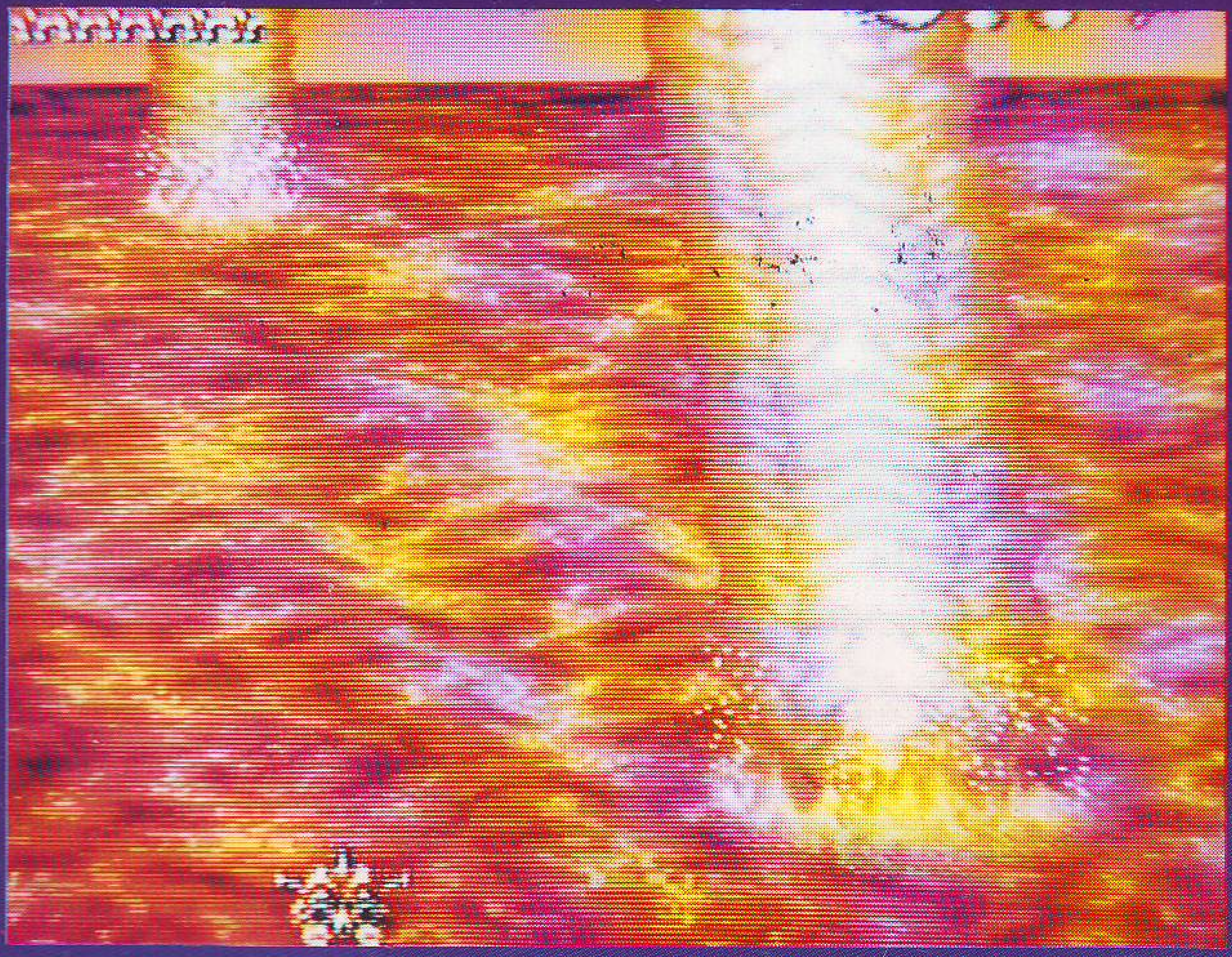


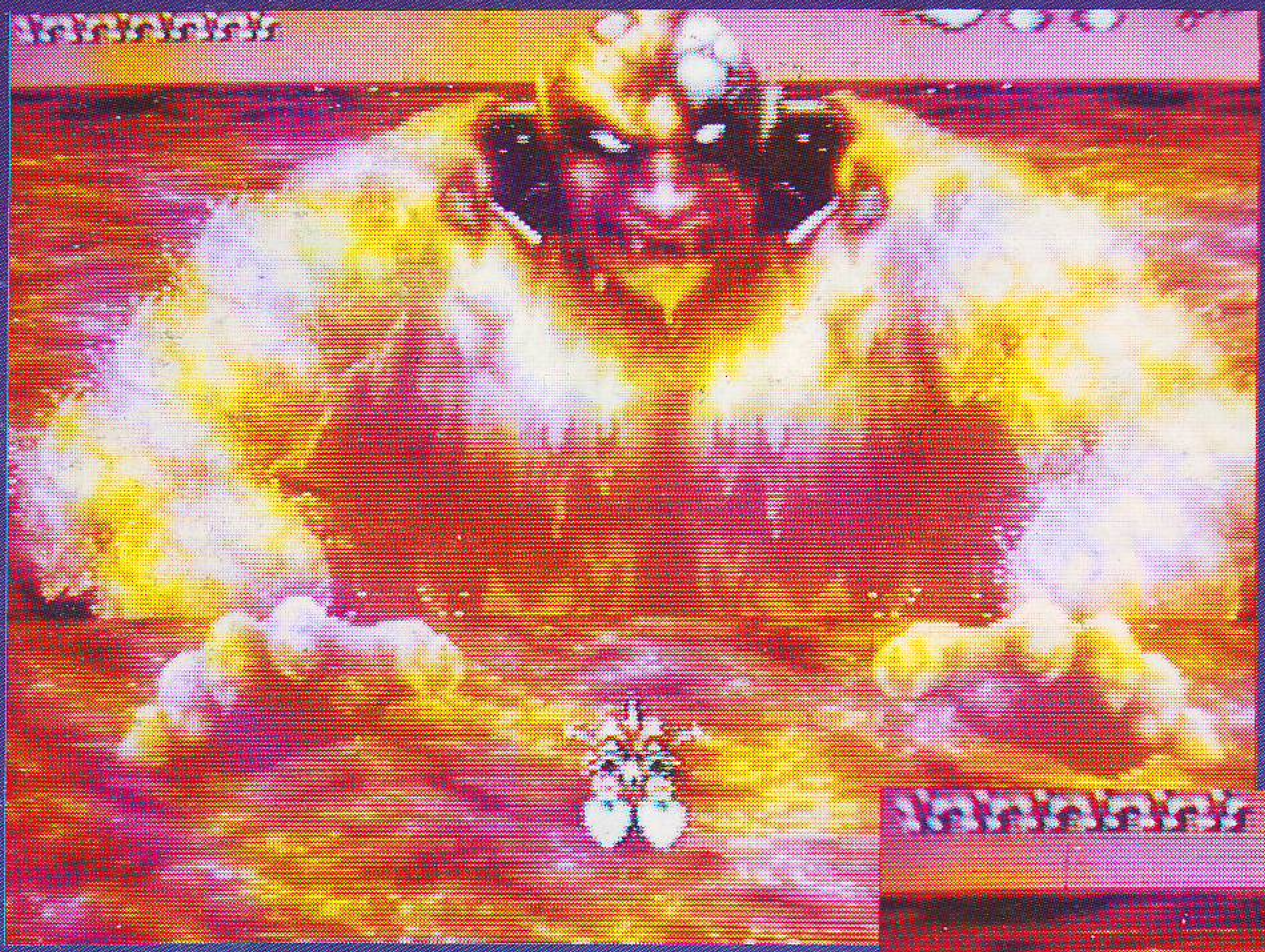
超级任天堂 SFC 是当今最优秀的家用游戏机种，它內置 PCM8 音、256 定位及特殊回音系统，如果接上一套立体声 Hi－Fi 音响，其震撼效果比街机还要出色得多。很遗憾我们无法让诸位读者听见音响效果。但 SFC 的 256 种颜色及 32768 种色彩变化的视觉效果则可以直接通过杂志给朋友们观看。这种彩色数值比 MD 的 64 色 512 种变化高了不知多少倍，当然随色彩的丰富直接影响到超任画面的像眞程度也较 MD 更占有优势。

为了能更好地反映这一点，本期彩页特选射击名作“银河风暴”让大家欣赏，也借此对“银河风暴”作一简介。

银河风暴







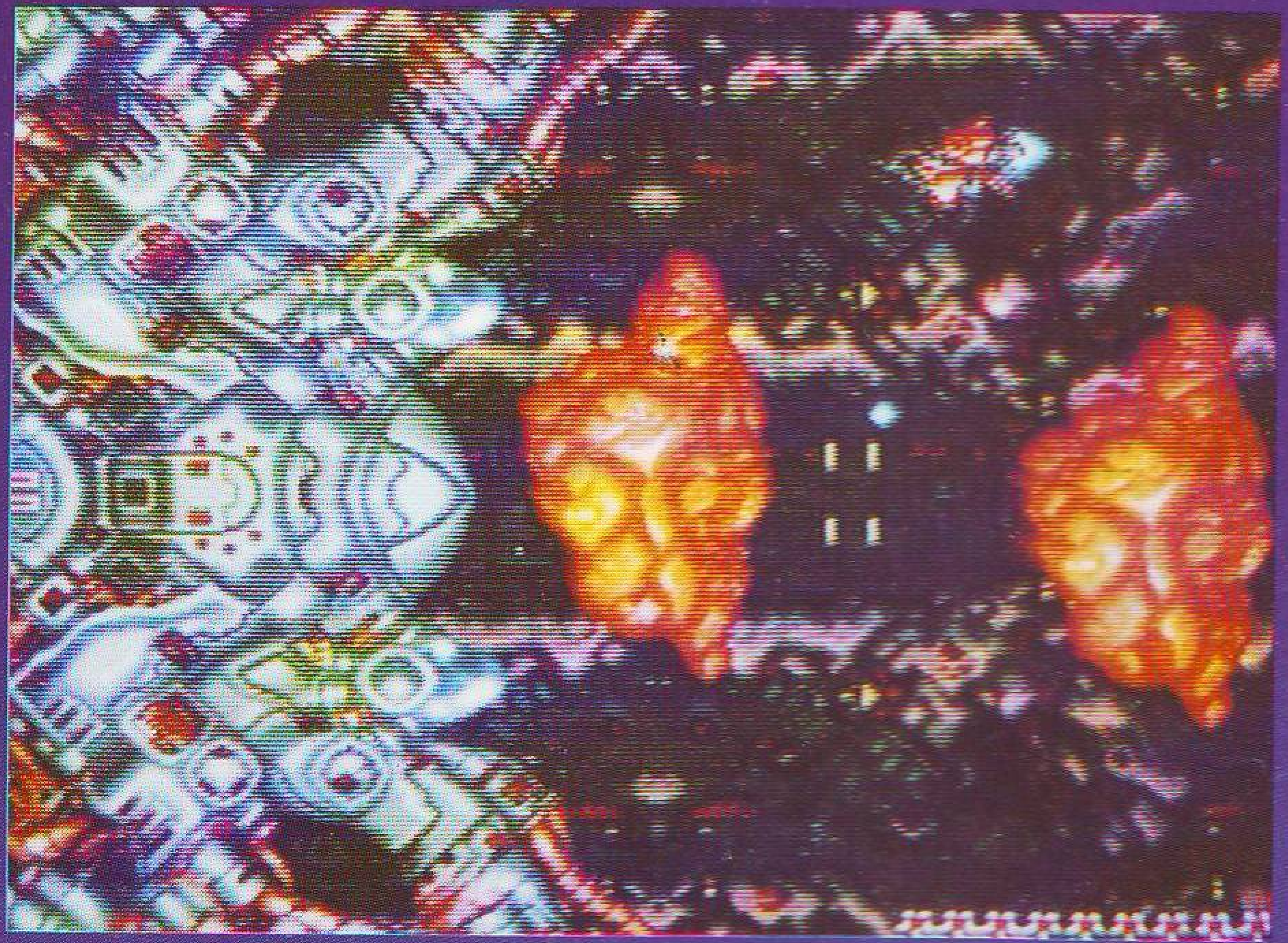


“银河风暴”由柯那米公司设计，在超级任天堂推出，容量8M。游戏是空战类射击作品，有纵横两种卷轴模式。战机和敌机敌舰的造型、攻击和背景的设计，其完美程度令人吃惊。在常见的空战节目中，敌方的BOSS通常都做得很庞大，但仔细观察，其动作组合只有一两个。而本节目在这方面做得十分优秀，如图片中的熔岩巨怪，上身露出火海，它的双臂、双手都有相当丰富的动作组合，姿态极为生动。音效惊心动魄。

文　索冰

照片提供　姚海　李斌

银河风暴











火爆　激烈　刺激

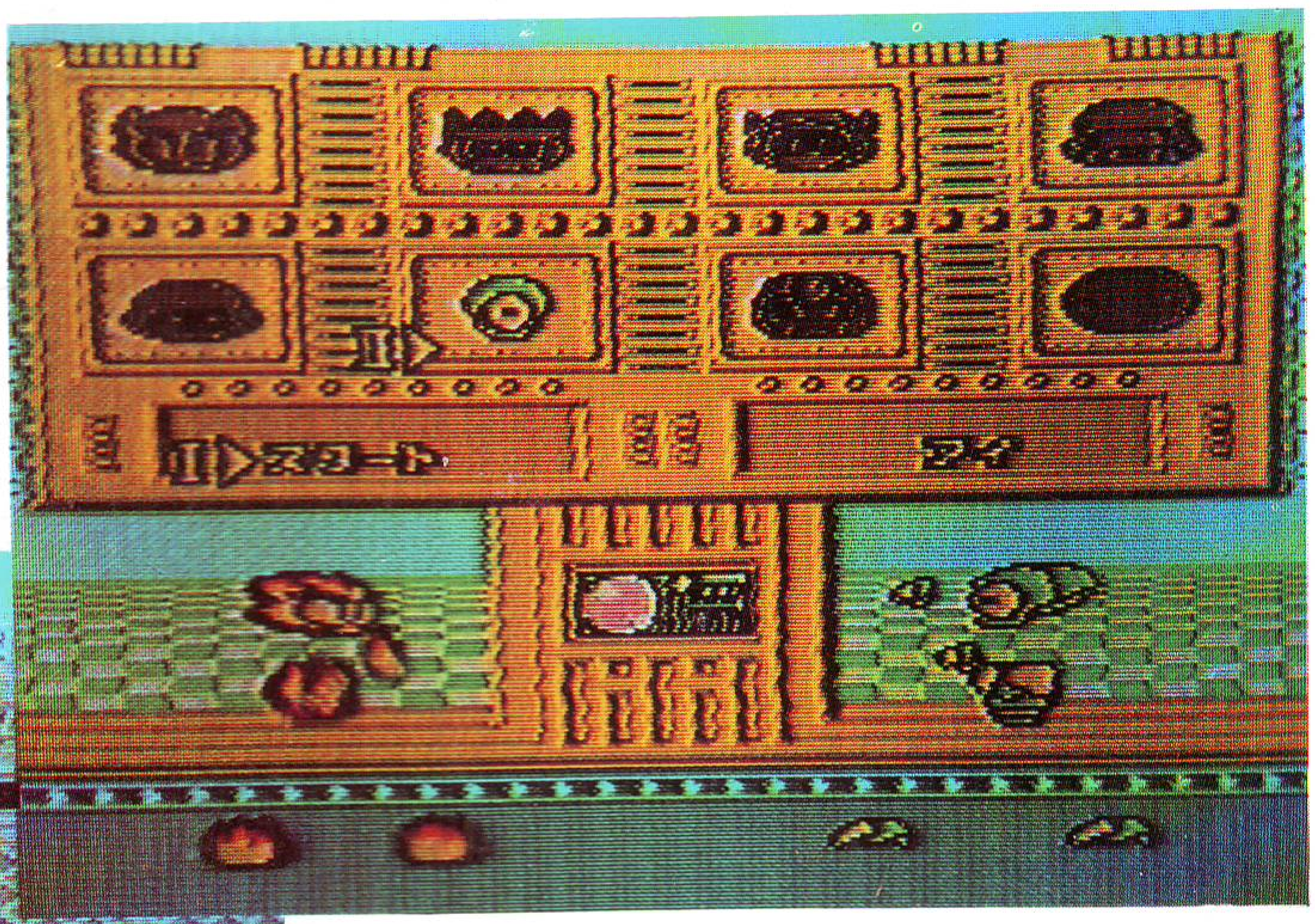


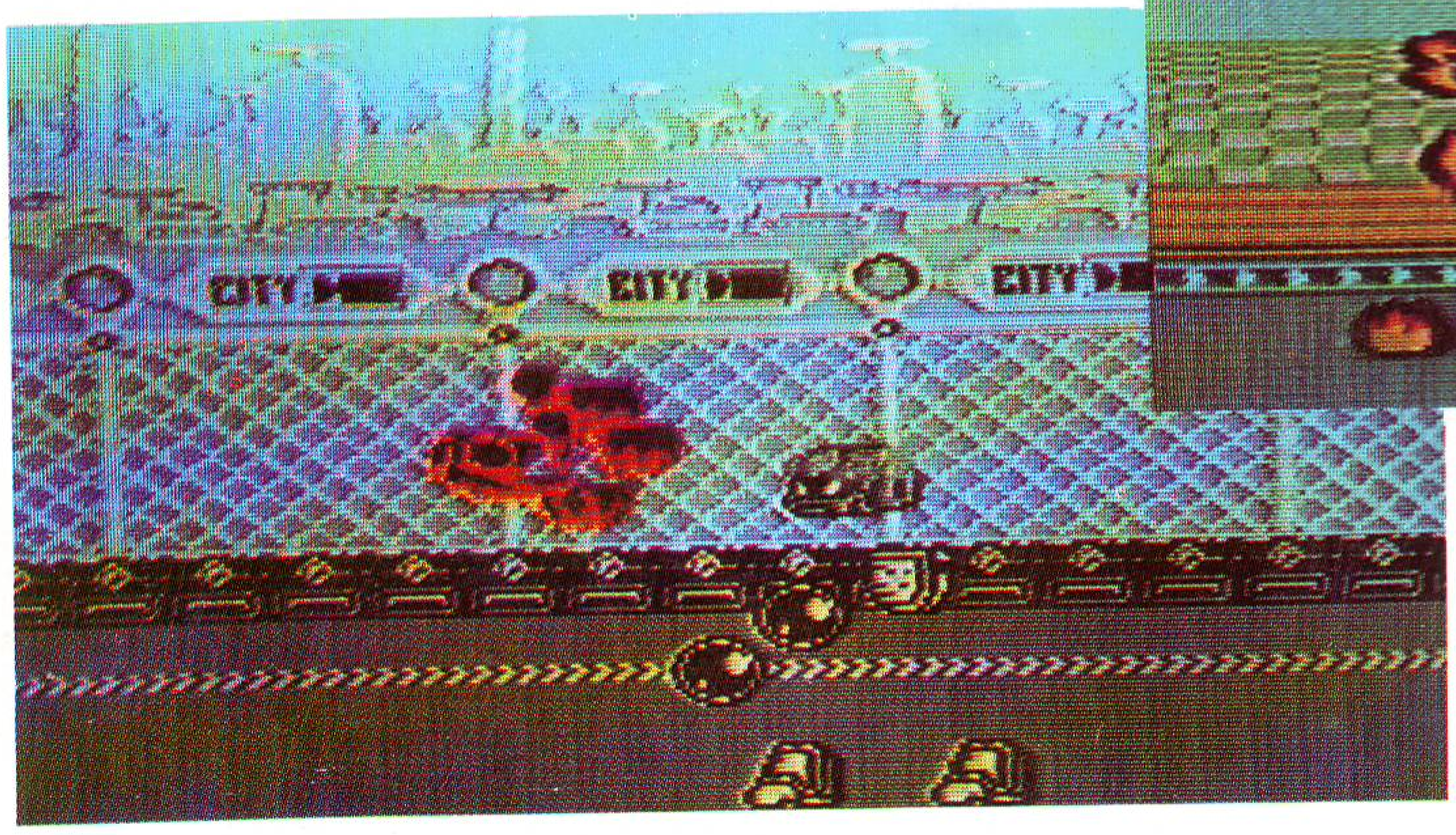
SD街头快打

街机快打旋风虽已推出多年，至今仍为烧友们津津乐道。现在，那个勇猛的市长HAGGAR和他的两名弟子CODY及GUY终于在FC登场了。不过这次采用了十分Q版化的SD造型，自然画面会非常逗笑。虽然形象卡通，打斗时那份猛烈的动作感丝毫未减，喜欢街头快打的朋友可暴打一顿。

快乐的机器人大战

轻松愉快的游戏。机器人造型是象征派作品，头、身、手、脚均不相连。动作却极逼真，非常新颖。对战招式模仿街霸，如波





动拳，倒立旋风腿，升龙拳等。本期新卡快讯可参看。

光明与黑暗 Ⅱ

这两幅画面相信世嘉MD的RPG玩友一定不会陌生，本节目由CLIMAX公司设计制作，本期登有此





节目的攻略，欢迎朋友们阅读。

本栏欢迎各销售店、游戏厅加入　不收取任何费用

电玩大排档

专卖店专栏

为沟通买卖双方购销渠道，特开辟电玩大排档专栏：

1. 全国各地凡经销游戏机，卡及相关设备的销售商及游戏厅均可参加。

2. 本栏与二手货市场一样系服务性项目，免费刊登，不收取任何费用。

3. 刊登内容只限于店名、地址、电话、邮编和联系人这5项。

4. 为了保证信誉，保护消费者权益，来信请附上营业执照的复印件。

5. 本栏目对全国各地一视同仁，以邮截日期先后为序刊登，决无后门可走。

请将下列表格填好连同营业执照的复印件寄至：北京德外黄寺大街甲24号《电子游戏软件》编辑部　邮编100011　电话　2050093

名称					
地址					
邮编		电话		联系人	

名称：水晶空调电子经营部
地址：北京市崇文门菜市场对面。111路电车总站左侧
联系人：刘军　　电话：702.1883　BP204.5566呼5626

名称：振华电器公司
地址：北京市新街口南大街60号
联系人：纪宣　BP：505.5588呼7780

名称：游戏家庭
地址：北京交道口南大街6号
联系人：陈雅清　电话：407.8068　BP：524.7711呼5310

名称：北京剧院娱乐厅(街机)
地址：北京安慧北里(亚运村康乐宫东面)
联系人：尹冰　　电话：491.5699

名称：北辰购物中心百货部玩具组
地址：北京安定门外安立路8号
联系人：冷融　　电话：499.3253

怎么？可以换卡！

游戏卡玩腻了，怎么办？
精博电子为您排忧解难！
备有近百种世嘉卡，各种新型游戏机，各种游戏机附设上千种游戏磁盘，攻略秘技，换卡，维修等业务。

精博电子娱乐，电玩迷的朋友！！！
门市地址：水晶空调电子商店。(111路电车崇文门总站左侧。崇文门饭店对面)
联系人：刘军　　电话720.1883
BP：522.0008—9808　　204.5566—5626

二手貨市場　二手貨市場

二手货市场开张的那会儿，摊主只有邱兆龙一人，现如今，已近百家，且有越来越多的趋势，弄得市场十分拥挤。不过，在市场面前，人人平等，不管张三李四，一律按来函的早晚先后，顺序登出，绝无后门可走，这一点，请玩友们大放宽心！

随着市场的繁荣，也出现了不少问题。二手货市场急需整顿！为了加强管理，给理更多的读者提供服务，本市场特声明如下：

1 请沿线剪下杂志的申请表格，复印及自制表格恕不受理。

2 本市场只刊登供求信息，不介入任何交易。双方买卖行为，自行联络。

3 请标出所有物品的价格（或写明面议）。

出让/征求

联系人：

联系电话：

邮编及地址：

Game

集中营

本栏欢迎读者刊登各类游戏机、卡的出让和征求小广告，费用全免，所用来稿必须利用右面的表格，用正楷一字一格，横向填写（复印件和自制表格无效。）为了保障读者和广告的确切，方便编辑部核实，请附上本人身份证的复印件！来稿请寄 100011　北京德外大街甲 24 号“电子游戏软件”编辑部“二手货市场”收。

* * * * * * * * * * * * * * *

二手货市场

童天渊　邮编　200082　电话　5419407　　上海市杨树浦路 471 弄 3 号 405 室

转售：不动明王传（超级）　七龙珠二代三代二合一、任天堂原装（ED 船长）、威特霸插卡（GAME BAY）二合卡、沙漠风暴、外星战将、宇宙迷幻、沙罗漫蛇、超级空战、鱼雷虎虎虎、空战 2010。

丁宇　邮编　100039　电话　8388305　　北京 132 信箱 61 分箱

求购：超级任天堂、世嘉 VR、快打至尊、天舞三国志。

虞玄龄　邮编　100035　电话　6012059　　北京市第九十八中学初三（2）班

求购：PC 磁盘《快打至尊》

交换：现有（PC）版《魔法门Ⅲ》（5M）、《侠客英雄传》（5M）、《麻雀乐园》（2M）、《决战中国海》（1M）、《GODS》（1M）（多媒体）

欲换：各类武打、探险、等容量在 1 兆（1M）以上的 PC 磁盘游戏，如：《快打至尊》、《笑傲江湖》等。

曲彬　邮编　100037　　展览路 29 楼 6 门 602 号

求购：《天舞三国志》或《三国志正史》、《轩辕剑》第二集（PC 游戏）、《快打至尊》

交换：现有（均为 PC 游戏）《春秋争霸战》、《隋唐英雄传》、《三国外传》、《侠影记》、《神州八剑》、《三国演义》、《轩辕剑》、《侠客英雄传》（支持单显）、《魔界召唤》、《如来金刚拳传奇》、《聊斋之幽谷传奇》、《DARKSEED》、《笑傲江湖》等几十种。

欲换：一些我没有的 PC 游戏。最好能面谈。

二手货市场 二手货市场

张春　邮编　200070　　上海市闸北区和田路赵家宅33号202室。

求购:《格斗三人组》或《兰博Ⅱ》

冯波　邮编　100036　电话　6854629—4256　　北京万寿路4号2号楼56室

转售:世嘉、单卡—暴力篮球、太平记、光明与黑暗Ⅱ、异形Ⅲ、究级麻雀、大战略Ⅱ、四合一卡—蜘蛛侠、唐老鸭、音速小子、连狮子、狒狒传说、格斗3人组、森林守护神。

秦川　邮编　100071　电话　7227799—5202　　北京市丰台东安街1号、北京第十二中学

求购:勇者斗恶龙Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ代(中文版日文版皆可)(可在计算机、世嘉上玩。我处无超级任天堂)、七龙珠、三国志Ⅲ(天舞三国)、黄金罗盘针翔丸号——、桑港航杀人事件、天神乱魔。

转售:培养(游戏软件,北京青年报曾载)福尔摩斯探案集之一恶魔开膛手杰克(15Mb)、各150元、3ds(绘图软件,可制做动画游戏,但须有协处理器之386)原价1000,100元即售。

交换:现有数十种计算机游戏与电脑游戏发烧友交流,求购转售之软件均可互相交换。

赵雷　邮编　102300　　门头沟区大峪峪园小区5楼1—302

转售:任天堂卡:联合大作战、150合1、213合1、八强合卡,世嘉卡:战斧、格斗三人组、四合一卡:超音小子、魔王连狮子、唐老鸭、蜘蛛侠。

魏超　邮编　100027　　东直门外胡家园小区11楼307

求购:《梦幻之星Ⅱ》RPG《魔界历险记》RPG

转售:《凯撒Ⅰ》送密码、《凯撒Ⅱ》送说明书、《梦幻战士Ⅰ》、《梦幻战士Ⅲ》、《亚克士传奇》送密码、《战狼Ⅱ》、《女子格斗》、《ARROWFLASH》、《撞球》、《超音女战士》、《神奇男孩Ⅲ》、《机器猫、索尼克、雪孩子》三合一、《西洋封神榜》。

王端　邮编　100026　电话　5029677　北京团结湖中路南一条8号101

转售:有52合一、黄金传说、四合一二盘

交换:现有四合一:快打5人、变形坦克、变形龟、雪人兄弟。

欲换:格斗三人组

刘永平　邮编　100071　电话　326.6886　丰台区西管头甲88号

求购:《三国志Ⅲ》、《三国志·乱世群英》

转售:《战斧Ⅰ》、《超级飞狼》、《蝙蝠侠Ⅰ》、《格斗三人组》、《午夜克星》、《撞球》、《鲛鲛鲛》、《大旋风》、《疯狂大赛车》、《摩纳哥Ⅰ代》、《忍者武雷传》、《火爆警长》、《F·Z战记》、《威普战机》、《空战克星》、《战舰2010》、《闪电出击Ⅲ》等20余盘。价格50元一盘。

姚海峰　邮编　100037　　北京西城区一一二中(月坛北街甲1号)

求购:中文《天舞三国志》、《大航海时代》或外文但附有如何玩的中文书面说明。

转售:《野狼突击队》

高文博　邮编　100028　朝阳区西坎河东里77楼1430号

求购:音速小子Ⅱ、米老鼠与唐老鸭、紫禁城(要旧卡)。

刘洪浩　邮编　100020　电话　771·2277—3466　北京朝阳东大桥农丰里2区58号

转售:格斗三人组、铁甲万能侠、足球小将、二合一:《武者雅士达》、《魔种》、二合一:《麦克尔·杰克逊》、《空战克星》。

郭耀笑　邮编　515438　揭西县棉镇云湖5栋19号

交换:现有52合1

欲换:《三合一》

王彤彤:邮编　100039　电话　(6)891145　北京市海淀区采石路11号。

求购:超任游戏机和卡。

转售:任天堂卡单卡:《三国志—赤壁之战》、SD《街头快打》、合卡:《七龙珠Ⅱ》、《七龙珠Ⅲ》、世嘉单卡:《台球》、《世界末日》、三合一卡:包括《孔雀王》Ⅱ、《宝石方块》、《战斗机》。

徐时帆　邮编　100091　电话　2582211—690　本市海淀区林业科学院。

求购:"踢王"卡一盘,价格50元左右。鳄鱼先生一盘、集中营书中P30快打旋风。

交换:用一盘七合一(魂斗罗、绿色兵团、沙罗曼蛇、赤色要塞、恶魔城、未来战士、篮球)换一盘"快打至尊",用一盘猫和老鼠8合1换"勇者斗恶龙Ⅴ",用一盘三人格斗组CSD快打旋风换一盘"天舞三国志"

梁劲帜　邮编　529400　电话　732838　广东省恩平县恩城填新峰街港2号

求购:任天堂合卡"热血进行曲"、"热血躲避球"、最新"七龙珠"合卡、电脑与小型电视、"超任"电视游戏机和游戏卡。

转售:任天堂合卡"33合1"、"小魔女"、"冲破火网"。

交换:把转售的交换求购。

光明与黑暗Ⅱ

众神的遗产

制作 CLIMAX	类别 RPG
机种 MD	容量 12M

丁笑逢

梁　军

梁　健

摄影　周志伟

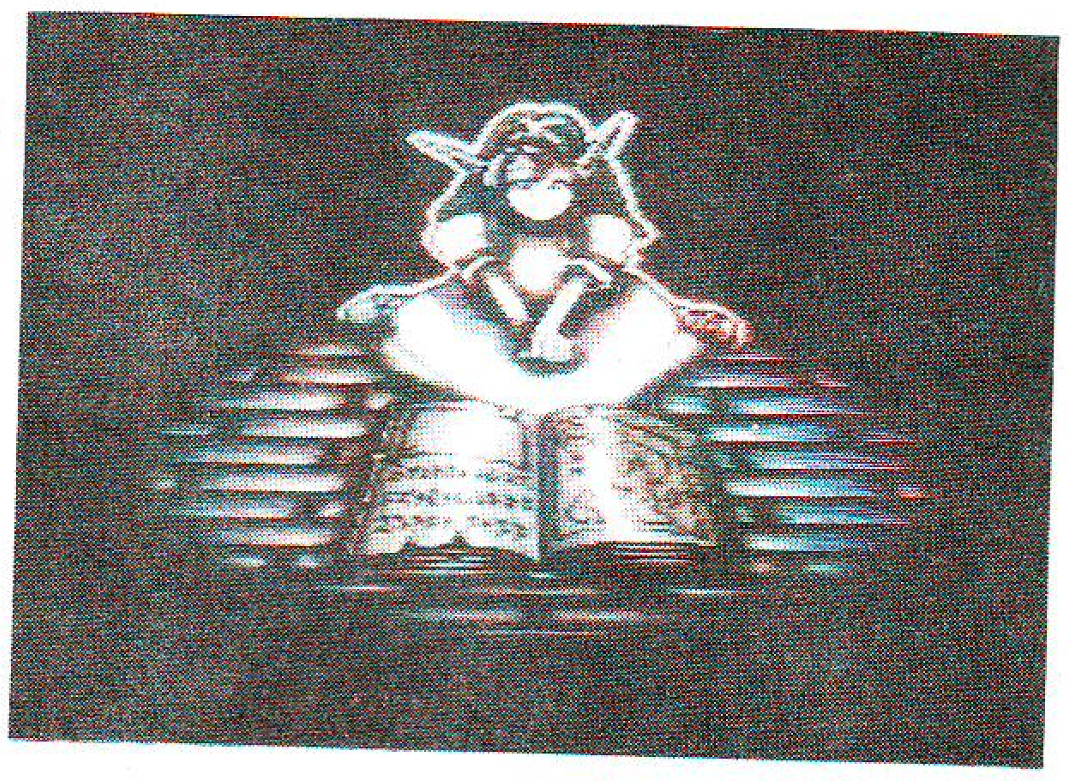
在相当遥远的古代，恶魔的化身黑暗龙为了达到统治世界的罪恶目的，发动了无休止的破坏与屠杀，天国的众神为了使世界恢复和平而与黑暗龙展开了长期的战斗。黑暗龙最终被打败了，众神集中力量作了一枚符印，将黑暗龙镇压在地下宫殿之中，黑暗龙在毁灭之前发出恶毒的忏语：一千年后他要复活并统治世界。

和平又回到了这片古老的大陆上，时间的流逝，使人们渐渐忘了这个古老的传说，对黑暗龙最后的预言不加防备。

一天，东方的宿敌罗思法斯特对主角所在的国家发动了大规模的战争。主角被国王召见并接受了反击侵略者的重任。

第一章　封印之匙

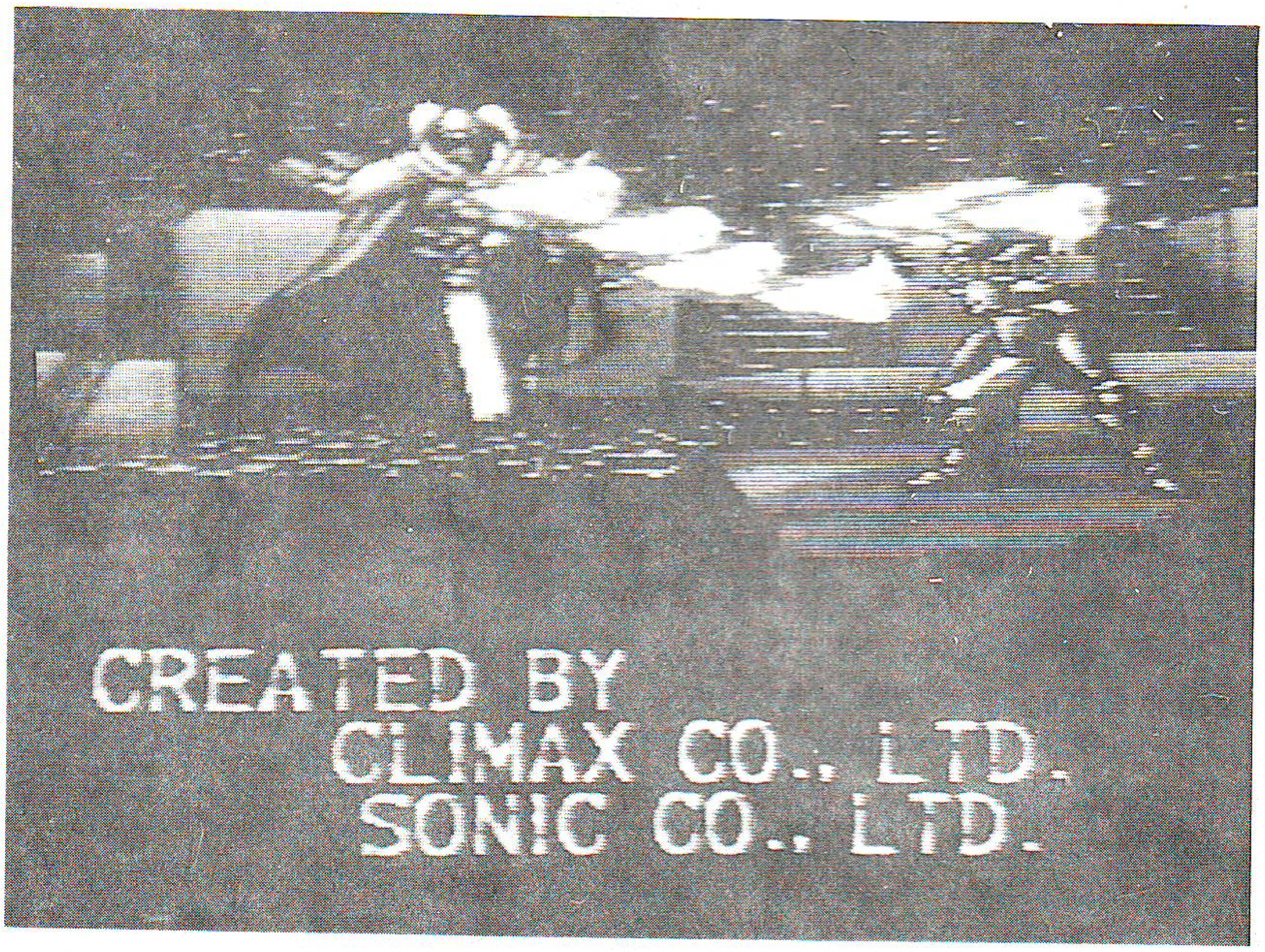
主角来到卡地阿那城中，碰到卡地阿那国王属下的大臣，在大臣的邀请下，随他去王宫见国王。国王见到主角之后非常高兴，但为了考验主角的勇气，便告诉主角在王国的东边有一座充满神秘气氛的古城，如果主角具有战士的勇气便先到那里去探险，主角自然一口应允来到古城。刚出王宫门便会有楼、塔欧、凯恩、拉古和汉斯五位朋友加入队伍。注意先有四个人，片刻之后第五个人就来。主角回到王



宫向国王报喜，国王很高兴，给了主角100枚金币作经费，又给了主角一辆马车，让他们乘马车去战场。

主角带领队友乘坐马车赶赴魔城，来到目的地时，突然发生了一场大土震，魔城被震毁，随后出现了一支军队守卫着魔城之门。先不要急于战斗，退出城到右边的一个小镇中可再找到一名战友，一起杀回魔城。由于这是主角的第一次战斗，所以有点经验不足，但有惊无险，杀败敌军之后却发现有封印的大门却打不开。

正在主角不知所措之时，有一个卡地阿那王国的臣民赶来报告王国受到进攻，要主角去增援。主角听后十分焦急，一路过关斩将，在杀掉敌人首领之后回到城中，发现城市已被敌人破坏。主角提心国王的安危赶到宫中，见到大臣正与一名黑衣人僵持不下。黑衣人以毁灭王国要挟大臣交出宝物，大臣严辞拒绝，被黑衣人用魔法杀害





主角正要上前，忽见一名骑士赶到，击伤了黑衣人，却被他借妖法逃走了。主角见到了奄奄一息的国王。国王在临终之前对主角说："我被黑衣人的妖法击中，怕不行了。我要告诉你在这个大陆上有一个众神之国，众神在很久之前曾留下了一个神秘的遗产。这就是黑衣人想要得到的。在阿鲁达罗城中你能找到光门的钥匙，刚才那个骑士是大臣的女儿梅，希望你们同心协力找到神的遗产，打败敌人！"梅加入了队伍，主角又在城中的一间小酒店中找到一位战友，然后一同出城前往北边的阿鲁达罗城。

在阿鲁达罗城外主角与队友一起消灭了敌军的封锁进入城中，主角先四处找寻宝物，然后来到王宫之中，阿鲁达罗王见到主角到来，就要求主角随他走入地下道中，这时黑衣人突然出现。主角被黑衣人抓住关进了牢房。在狱中主角用力敲牢门，有个人走来帮主角逃出牢房，主角与队友会合与黑衣人展开了一场大战，杀退了黑衣人。战斗后主角回到王宫，一名大臣为了感谢主角帮阿鲁达罗城恢复和平，告诉他封印之匙可能在阿那里那城中。在去那里之前要先去林可城，因为那里有船只。在王宫中瀑布右边的墙上有一座浮雕，那儿有一个机关，只要打开机关水帘后的门户就出现了，从那里便可到达林可城。

第二章　神秘泉水

主角来到林可城见到国王。国王告诉主角在林可国的西北方有一个魔法之国，国中有一口神秘泉，如果主角有兴趣，可以去一趟。主角依言出城前往。一路上又遇到敌军骚扰。终于魔法国到了，进城之后主角见到了卡地阿那国王的女儿安丽公主。安丽公主十分感谢主角保卫了她的祖国，并且说："光剑是镇国之宝，快去寻找它！"主角依公主之言进行调查。在右边楼的三层中，又找到一名队员，然后出来的途中在一层的左边碰到一位红衣人，红衣人告诉主角魔法国有一只神泉，要去那里必须找到光明玉，光明玉就在洞穴之中。主角闻言大喜，率先走进洞穴，谁知洞中有怪物看守着宝玉，主角



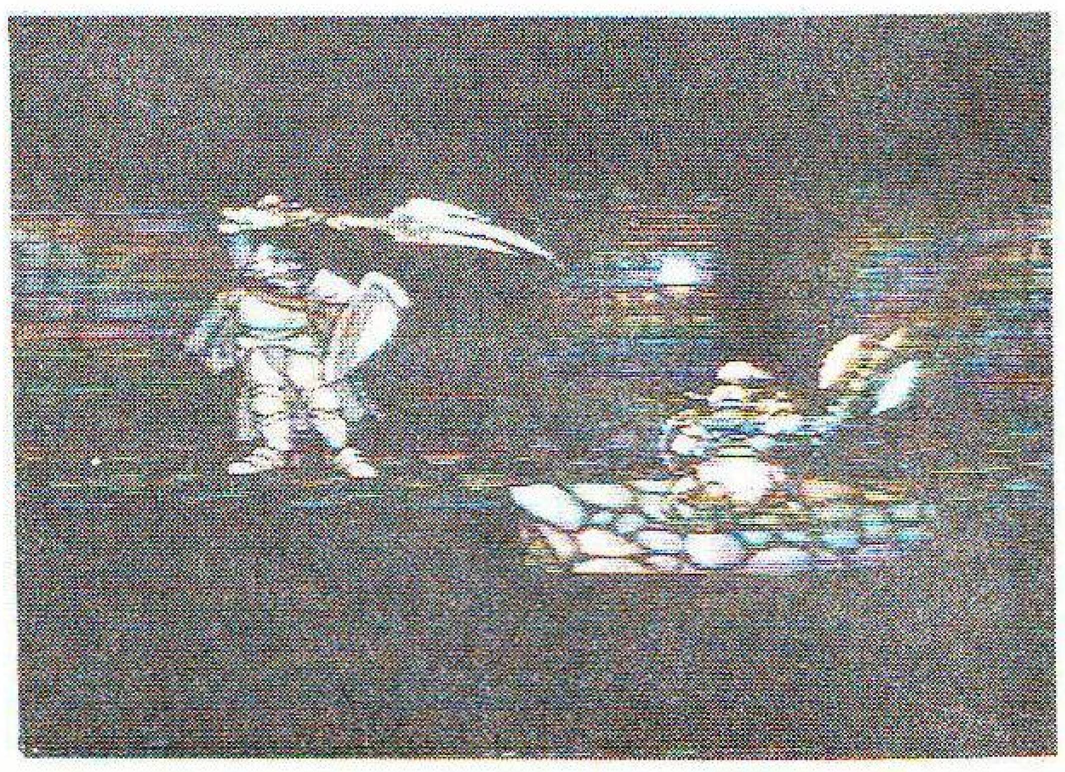
大发神威杀掉怪物。取得光明玉之后，主角来到神泉边，拿出光玉，见到一白色幽灵，一番对话之后，主角得知封印已落在恶魔手中，必须把它夺回来。主角又在二楼找到另一位战友加盟后回到林可城中。国王这时焦急地对主角说："快帮我找孩子吧"。主角在城中搜寻一遍之后还是没有头绪。忽然在马戏团附近有一个小孩说看见国王的孩子进入马戏大蓬。主角进了大蓬才发现这是妖怪聚集之后。杀死妖怪之后，主角带小孩回到王宫。国王非常感激主角，于是把国中的大船送给主角。谁知这里黑衣人又来捣乱，放火焚烧了船只，由于国中已没有船了只好到别处寻找。

主角出城进入一所教堂，在左边一个房间中发现一个人，交谈之后走进大堂，谁知这个神圣之所也有恶魔存在。在一阵打斗之后主角解救了巴鲁与阿蒙在他们的指引下主角前往巴斯多克城。

第三章　　激战

在巴斯多克城中，主角四处奔走，终于找到了黛安娜。主角在与黛安娜交谈中得知山中有一块宝玉。主角在一番寻找之后终于在一座大山石下角的山洞之中发现了这块宝玉，要想得到它还得经过一场战斗。打败众多妖怪之后。主角带着它来到中间一所房子中，房子中的老艺人经过精雕细琢之后，宝玉现出了本来面目，随后老艺人告诉主角如果把这块宝玉交给最左边山洞中的赞己，他将成为你最得力的部下。

主角带领赞己与战友们继续前进。发现如果要开巴斯多克城，必须经过一座小桥，但敌人在桥前与桥上都



设有重兵，此外桥头还有一门大炮，一番激战之后通路打开了，主角安全从巴斯多克城脱出。

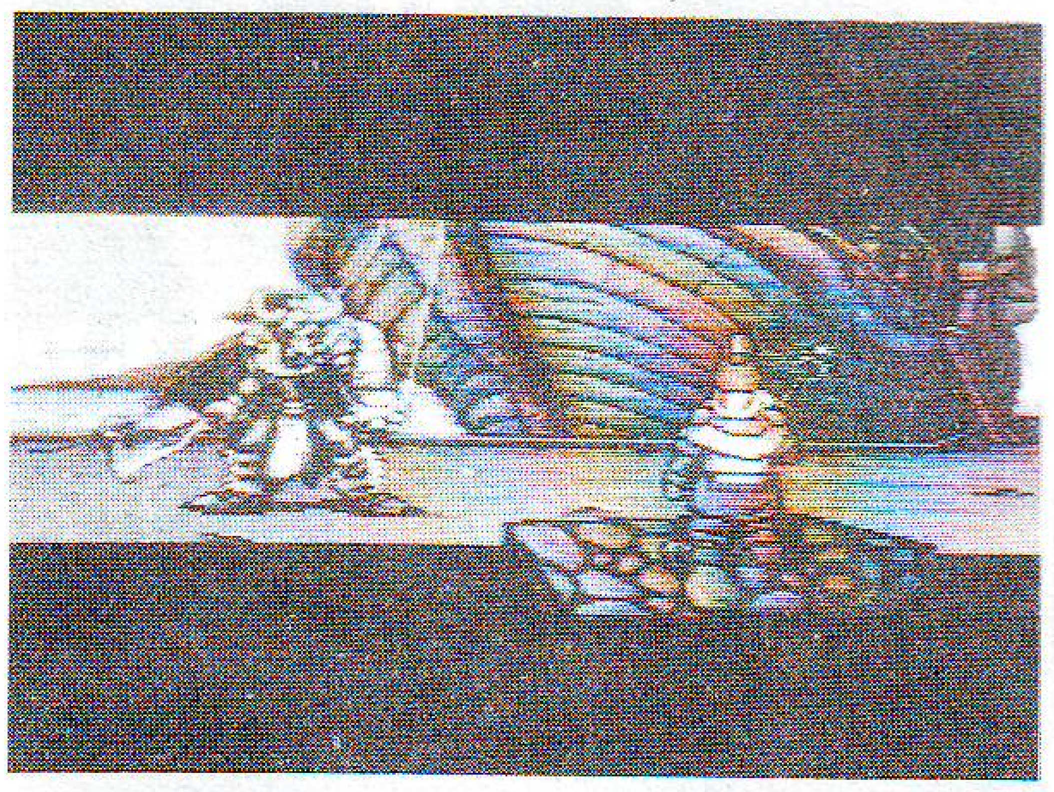
第四章　平原之战

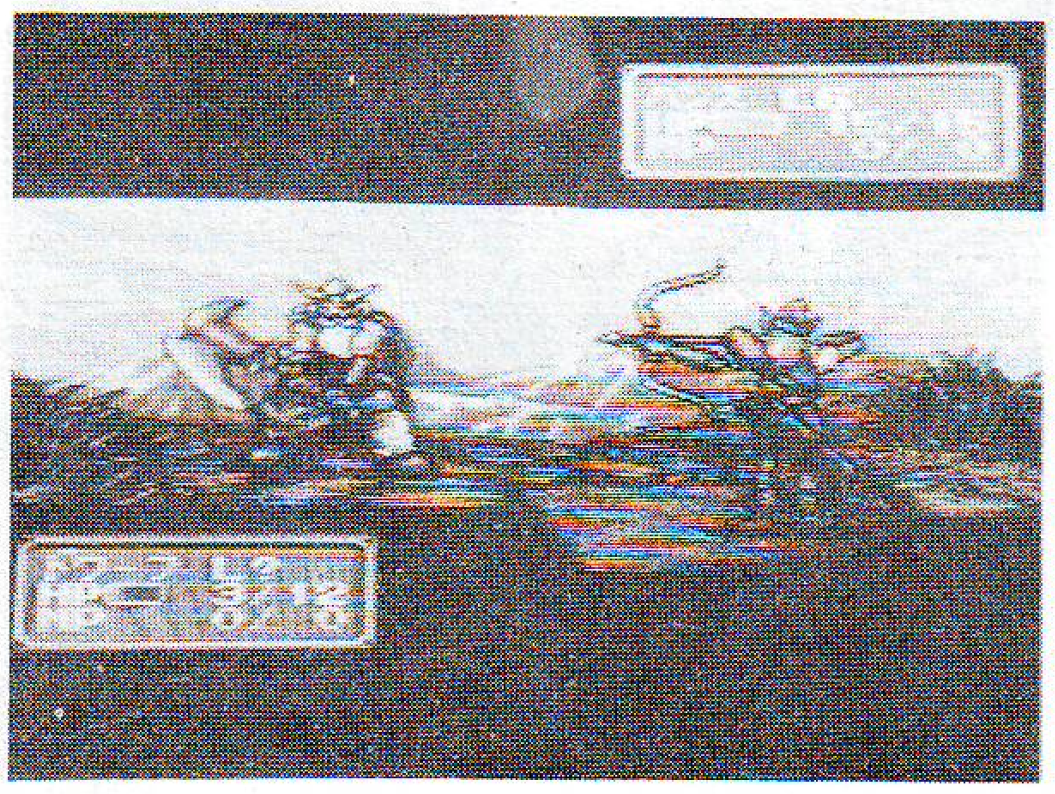
主角冲过小桥之后来到一个大平原。平原之上景色秀丽，但是你发现埃里奥克国王的战车停在这里。主角在上面的屋中找到了老鼠之后发现埃里奥克王正在酒店中休息，你先偷偷到他的战车中寻宝，前进至车头之时，看见一位红衣人，交谈之后你发现朋友们都不见了，埃里奥克王的战车也开走了。

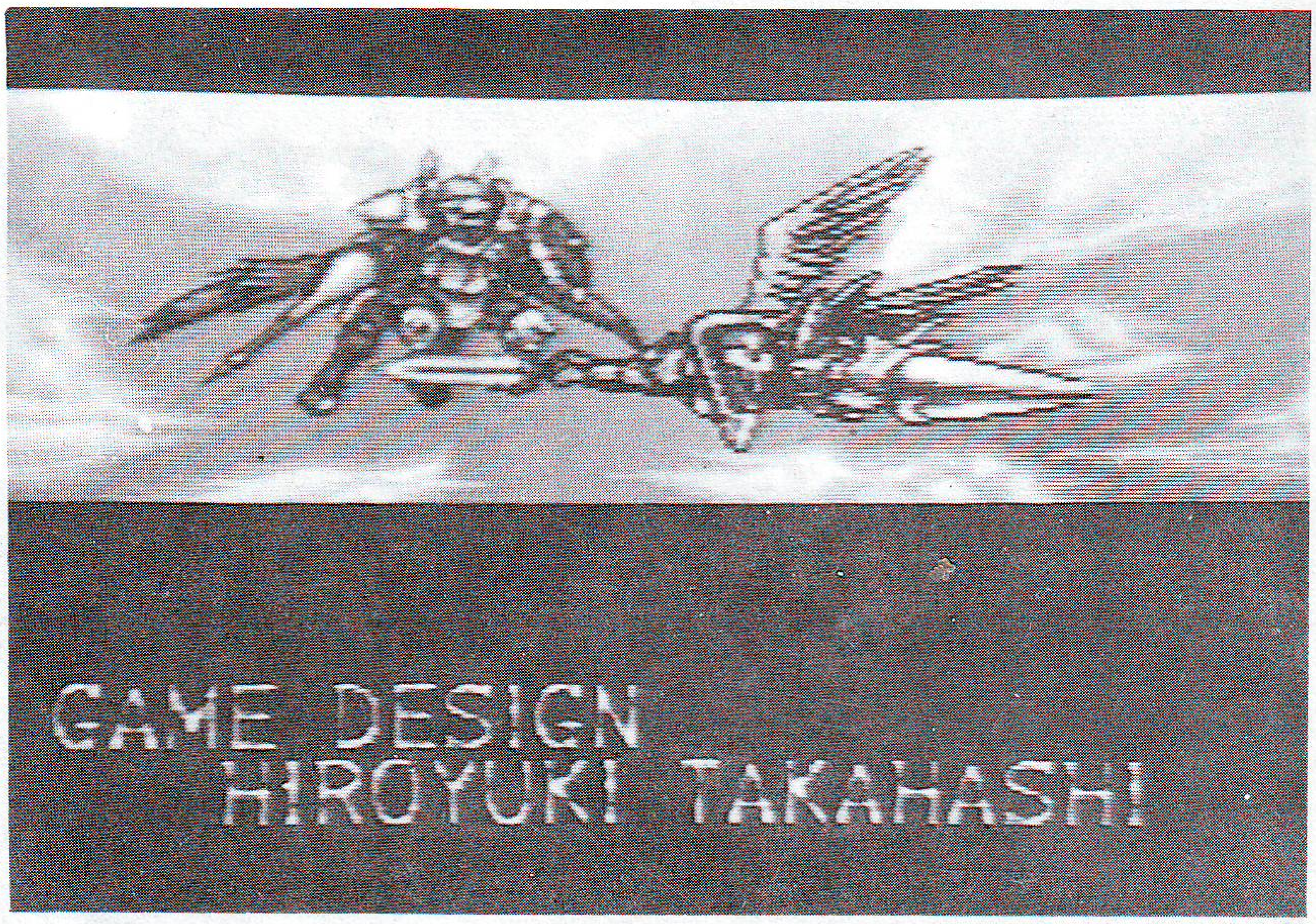
为了救回战友，主角迎战埃里奥克国王的军队。埃里奥克王被打败了，你冲入他的王城之中，首先在道具屋中找到多明戈，在羊圈中发现凯斯。从他们口中得知在港口敌军还设有一座军事要塞。敌人机关重重的要塞挡不住你的前进。黑衣人也不能阻饶你的步伐。终于主角战胜强敌，在港口中登上大船向遥远的未知前进……

第五章　航海之旅

大海是变幻莫测的，有时风平浪静，有时却有妖怪军团出现。船被损坏了，主角虽焦急万分也无可奈何。船被拖到瓦拉王国修理，主角无事可做，便来到城中见瓦拉国王。国王首先表示





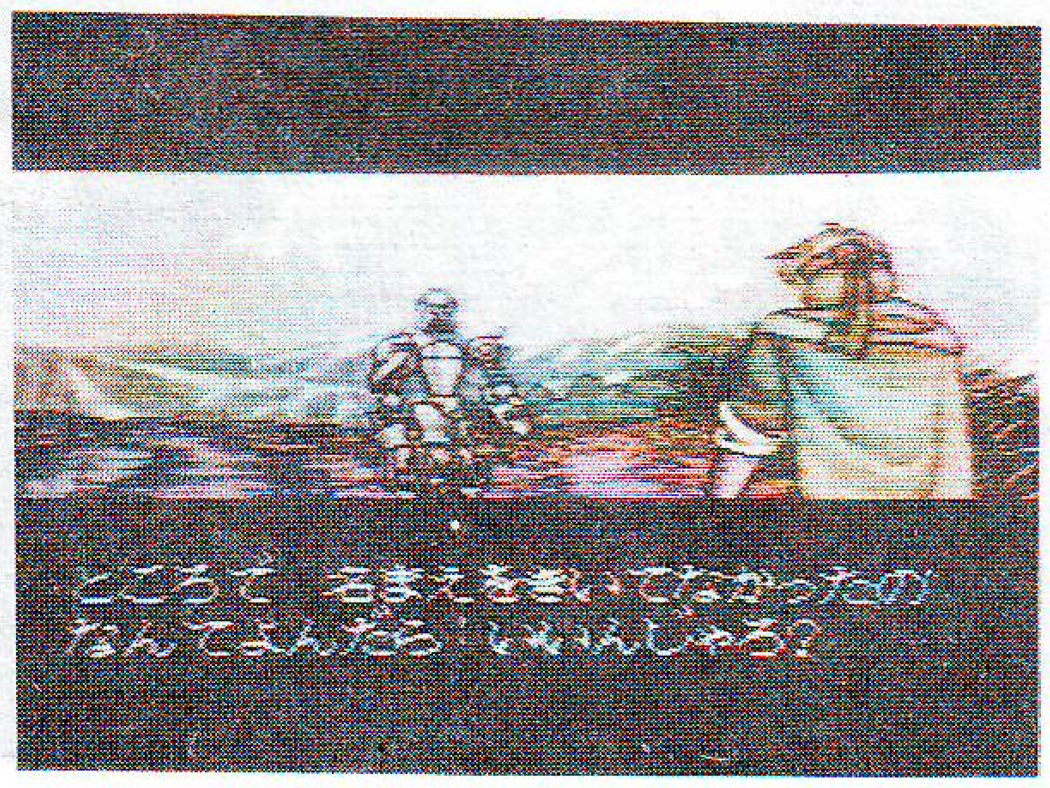


欢迎，然后告你港口有一条小船可在你的船修好前借你的使用。主角依言在港口找到小船无目的地在海面上游荡。前面出现了一条美人鱼，从她口中得知岛外瀑布中有一条暗道通往水晶宫。你驾船穿过瀑布来到水晶宫中，发现这里便是去神国通道的入口，由于符印没有解除门是封死的，主角怀着万分遗憾的心情离开了那里，随后水晶宫便沉入水中。

当你回到港口时，你的大船已修好了，你再次进王宫表示时国王的谢意之后，便驾船向东方大陆前进。

第六章　光剑

大陆近在眼前，主角按捺不住心中的喜悦，船靠岸之后，主角首先拜访鲁道鲁村，村中的红衣女向你透露在他们村子东面有一个神龙之国名叫凯拉欧尼亚。神龙的子孙们在那里生活，村中左上角房子中的人也告诉你在神



龙之国有宝物。在此房的三楼有一位勇士也期待着加入你的队伍。

主角听后便要前往神龙之国，但村子口有大石头挡住大路。在与看门人交涉之后，主角搬开石头踏上去神龙之国的征程。一路之上敌军不断对你骚扰，虽不堪一击，但也十分讨厌。经过一路征战，主角终于到达神龙之国。进城之后，先拜会国王。接着在地道口找到一位战友，随后带队出征，击败敌军首领，取得胜利之后，主角进入了神龙之国的神殿。

击乎意料的是在神殿中主角找到了他的弟弟卡恩，卡恩必须同主角同心协力才能打开神殿的大门。门打开了，魔王也出现了。卡恩奋不顾身地冲了上去，与魔王一起撞到了墙外。

主角刚刚找到卡恩，又失去了他，心中十分沮丧，他又回到鲁道鲁村。红衣女子又向主角透露光剑在村南方的魔城之中。

在魔城之中，主角经历了千辛万苦，打败了敌人的围追堵截，终于找到了古神话中的宝物——光剑。

第七章　圣剑

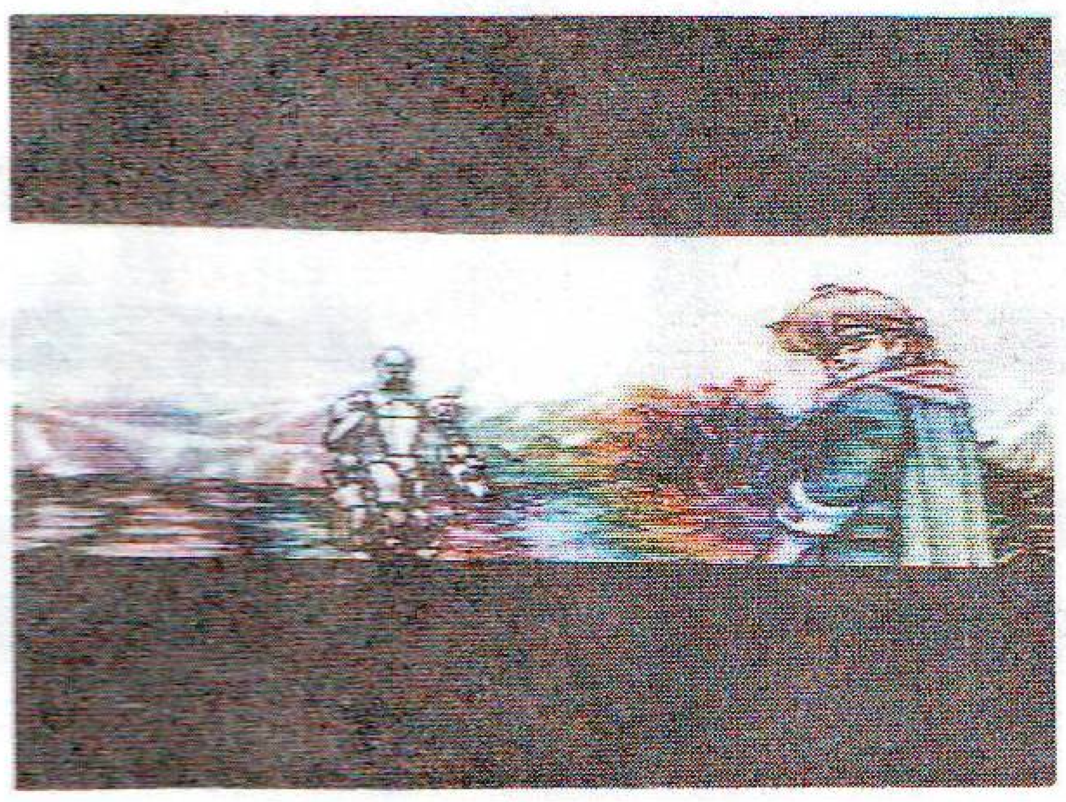
在此关中主角在最下方的洞中找到国王，国王告诉他，卡恩正在此处养伤。这时城外敌军进攻了，主角自告奋勇出城迎敌。在击败敌军后主角追杀

他们至东边的城外，此时黑衣人的部下又来捣乱。将他们统统杀死之后主角来到城中，上关被卡恩撞走的大魔王又出现了。你的情况十分危险。正在这危急关头，卡恩飞身赶到，不顾身负重伤把魔王击退，他也献出了宝贵的生命。

回到国王处，国王交给了主角一把黑暗之剑，并告之到神国去寻找至宝——圣剑。神国的大门在王宫上方的暗道中被发现，用光明宝石打开大门来到一喷水池前再一次使用光明宝石，一千年前神的幽灵出现了，幽灵对主角说要战胜黑暗龙必须找到圣剑。你先把光剑放在左边的神坛之上，然后把黑暗之剑放在右边的神坛之上，圣剑便会出现。主角得到圣剑之后，便从右边出口处回到国王之处，告别国王向敌人的最后据点前进。

第八章　最后一战

历尽千辛万苦，终于到决战的时刻了。在本关中共有五场战斗，敌人更加凶猛，首先你应先在城中进行休整，装备等事宜，然后进营与城主交谈，得知由城外的光道可进入古代城。出宫后发现自己置身于一座阴森恐怖的城堡中，城中有大批敌人列队相待。当主角带队冲杀过去才发觉敌人除了五只

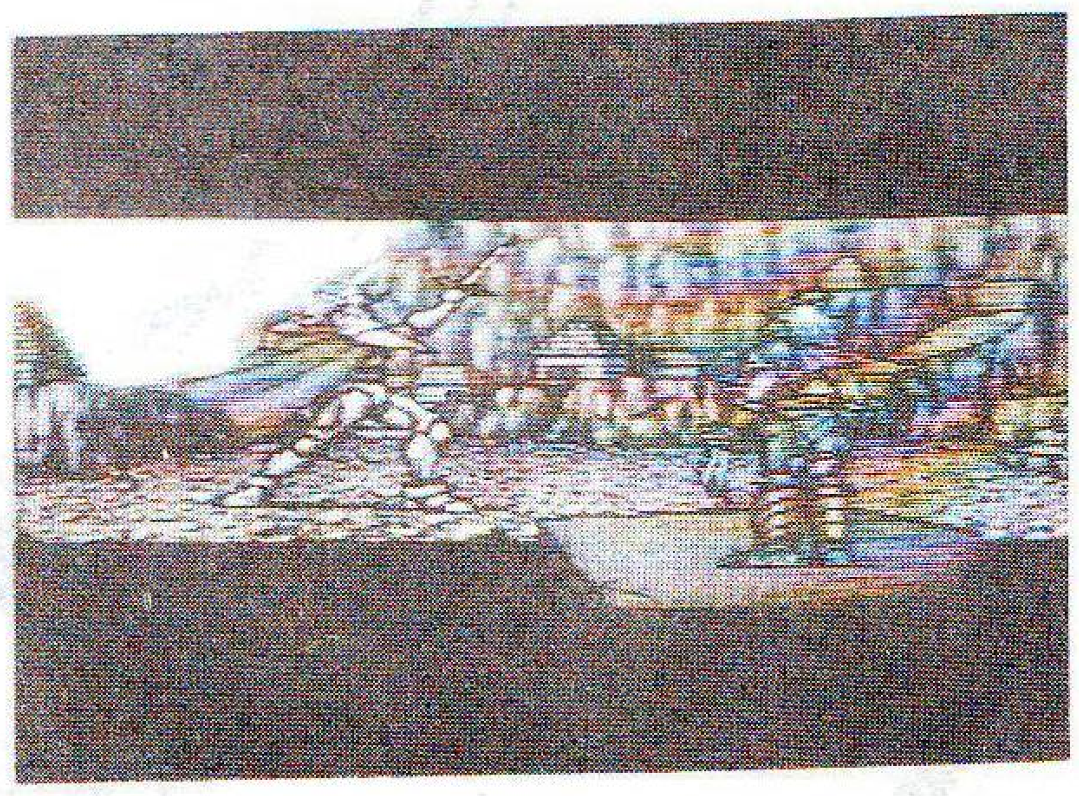


双头龙过来交手外，其余的只在原地观望。在杀死五只双头龙后，就可以用远程火力将之一一消灭。

当敌人被消灭之后，你刚松一口气时，敌人的后援杀到，这一集团敌人十分凶残，共计十六个远程火力和一个头领。经过战斗发现，只要奋不顾身，不怕牺牲地冲向敌首领，将其击杀于剑下就可安然过关，并不需要与小兵纠缠不休，将敌首领杀死后即可从城堡左边的地下道中脱出，来到大海边，在最左边的凸出处使用圣剑，古代城便从海中升起，现出本来面目。

主角从一座建筑中发现一个闪光机械，原来这就是光道，进入光道后发现来到另一城堡中，这便到了古代城。城中道路狭窄、弯曲，兵力不得施展，敌人的飞行部队将给你很大创伤，而敌人的首脑则是一个三头怪物，其主身坐镇于后方，另两个头把守两条要





道，我方必须集中优势兵力将其一一突破。

此后，大魔王现身了，虽然它手下兵多将广，但是我方只用弓箭手便可对应自如，除了多用些时间外并没有什么阻碍。当大魔王只剩下光杆司令时，我方又用拿手好戏，必胜宝物——群起而攻之。一拥而上，结束他的性命。

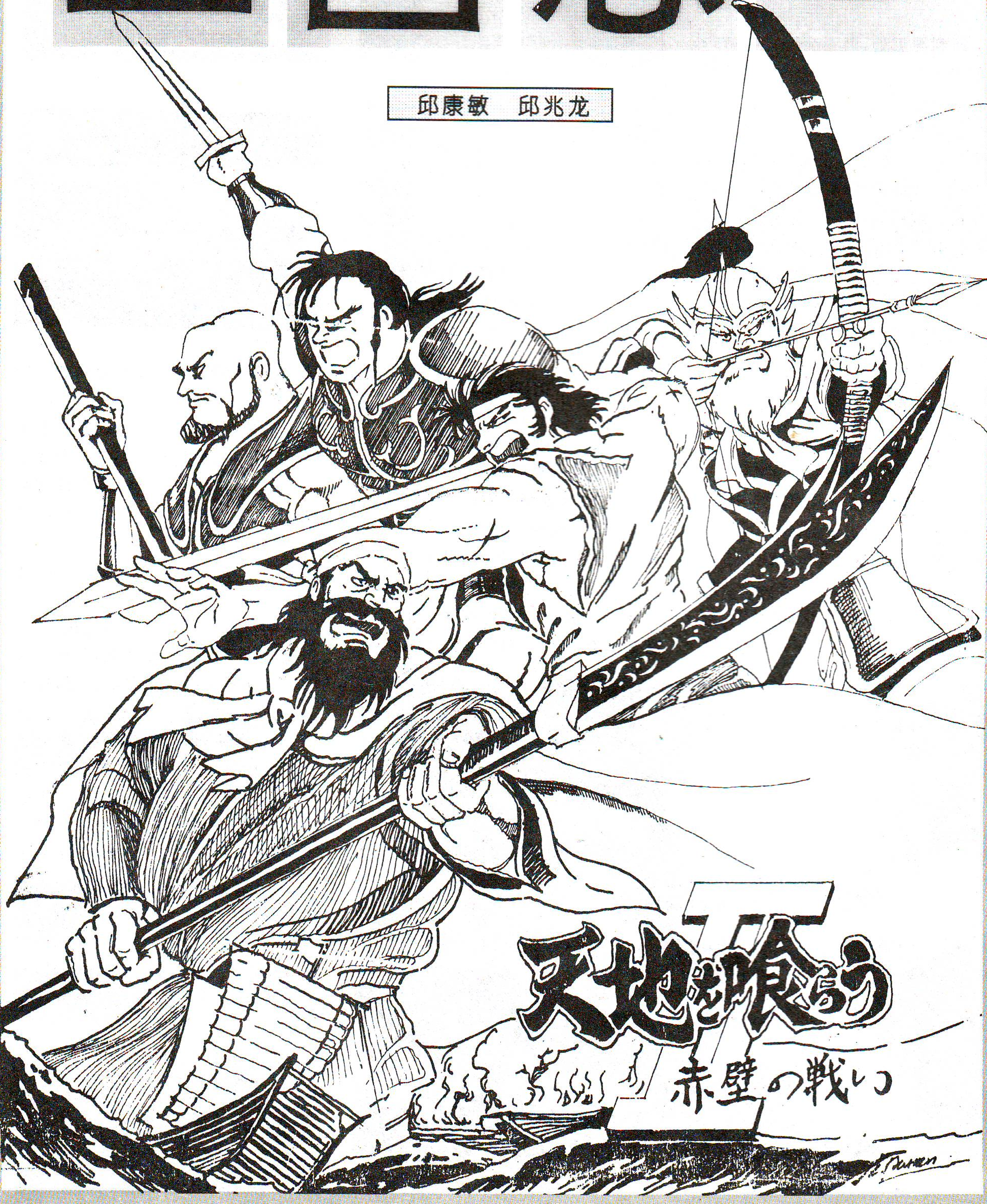
本以为已经天下太平，江山一统，但是大魔王还要垂死挣扎，用借物还魂之术将地上的三头恶龙招起，进行最后顽抗，龙头各个坚固无比，法力高强，十分棘手，但也各有弱点，左面龙头好象生性善良，只用弓箭手进行远程攻击便一命呜呼，右面龙头虽十分好战，但不敌我大兵压境，终命归黄泉。只剩一个中间龙头，这时我方应还剩下大批人员进行大规模加血之后便是各显神通，远近结合，立体进攻。呼……，大功告成，奏凯而还。主角这时用正义之剑一剑刺穿恶龙的心脏，邪恶又一次被镇压，世界终于恢复了和平。

古代城沉到海底了，主角不知去向，也许当邪恶再一次复出时，我们又会见到他的英姿吧……



三国志 Ⅱ

邱康敏　邱兆龙



最近街机游戏中非常流行的格斗游戏《三国志Ⅱ》，较前作《三国志》更为暴力及凶残，人物由四人增加到五人，还可以下马进行赤手格斗，打斗手感十分流畅，使之成为街机中的抢手游戏。

由CAPCOM公司制作的"三国"系列游戏多以格斗及RPG方式出现，其故事内容为CAPCOM在参照三国中人物及重要历史事件的基础上自行编写的，故离我们所熟悉的故事内容很远。人物形象也是CAPCOM所独有的"三国"系列人物形象，与我国传统形象背道而驰，其人物外形强壮，相貌凶悍，游戏里面充分体现了日本目前这种适合于商业社会的文化内容，同时也有日本民族的武士道精神，显示其很强的征服欲及大和魂。

本篇游戏中为五位主角设计的招式非常多，熟练掌握各种招式的出法及用法是闯关所必须的手段，下面就介绍一下五位主角及他们的绝招：

别看招数繁多，其实掌握起来并不难，且有许多招虽名称不同出法却一样，无敌绝招无论在马上还马下只要同时按拳和跳就能使出来。所有武将在马上的招数都一样，骑马挑人是当骑马离敌人很近时，拉↓↑→（或←）＋拳；光斩是拉←→＋拳，若在拉→之前，以很快的速度按一下跳，便出一威力更大的红光斩；前冲是骑马拉→＋跳；猛刺、猛砍、猛射是连按拳；拉→＋两下跳出类似无敌绝招的招法，但不费体力，威力小；战马的调头拉反向＋跳；下马为↓＋跳。特别要说的是游戏中若单用拳打，那么就会发出组合招几下把敌人打倒，伤血不多。若打拳的同时配合拉↑或↓，那么主角就会自动捉住敌人并将其扔出去，同时砸倒远处的敌人，此招能否掌握是过关的关键，但根据人物不同，出法略有不同。

关羽：优点是杀伤力大，出拳快，缺点是有时出绝招后有一小跳，易受攻击。

饿虎扑食：↓↑＋拳

飞身砸：捉住敌兵后先按跳再按拳

头槌：↓＋跳

掷人法：连续按拳的同时拉↓为向前掷，拉↑为向后掷

张飞：优点出招无大破绽，缺点是没有反向掷人。

大冲拳：↓↑＋拳

飞身砸：同关羽一样，但干跳不好用，如配合摇杆左右更好

咬人：抓住敌人后拉↓＋拳

猛撞：↓＋跳

掷人：张飞无论拉↑或↓都无后掷，但如果把敌人抓过的瞬间拉向后，可以把敌人倒种

旋风坐：当离敌人很近并且没有抓住他时，转方向杆一周（面向右逆时针转）当再次面对敌人时，按拳便可发出

赵云：优点动作灵活，掷人时无破绽，缺点攻击力小。

升龙剑：↓↑＋拳。如果拉↓↘→↗＋拳则向前跑一段再出升龙剑。

肩撞：↓＋跳

掷人：向↑拉为前掷，向↓拉为后掷

空擒：当敌人向你跳过来时，让赵云向他跳过去，拉↓＋拳

黄忠：优点攻击力大，易远攻，缺点速度慢易受攻击

升龙弓：↓↑＋拳

滚地脚：↓＋跳

飞身背：抓住敌人后按跳再按拳

快箭：连按拳

魏延：优点是攻击力大，较灵活，缺点是扔敌人扔得太近，还有不能把骑马将打下马来。

脚刀：↓↑＋拳

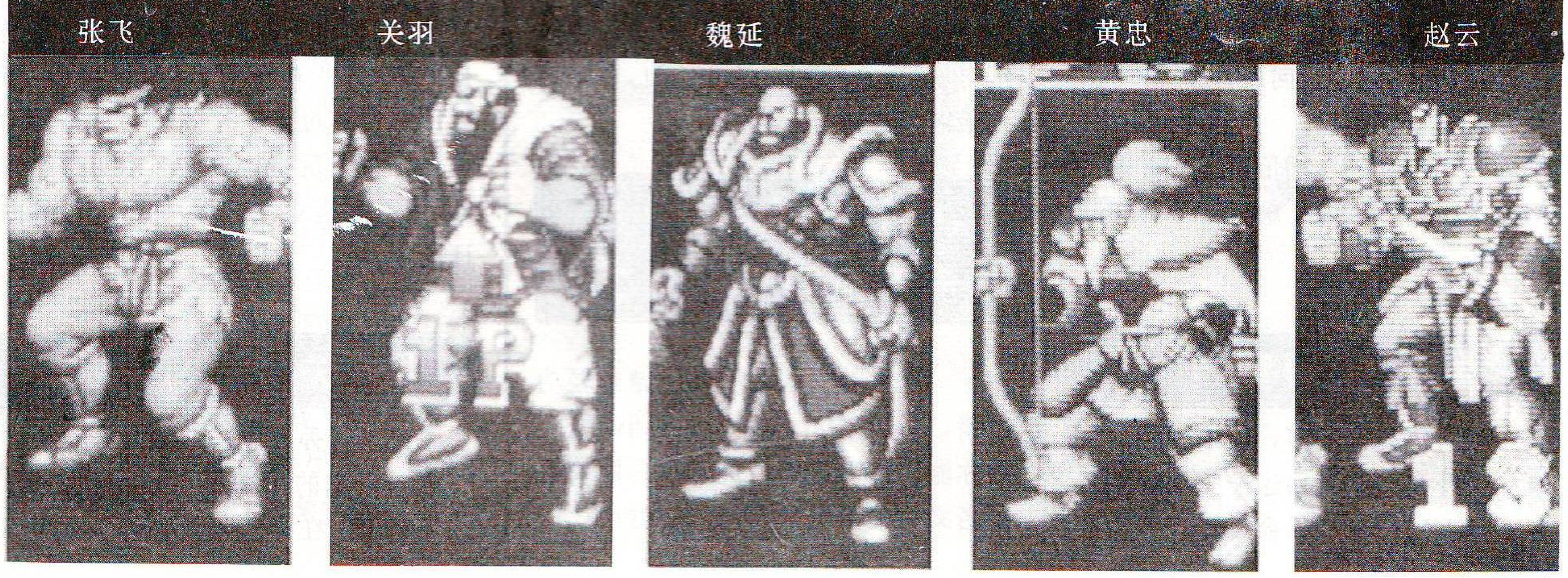
滑地冲：↓＋跳

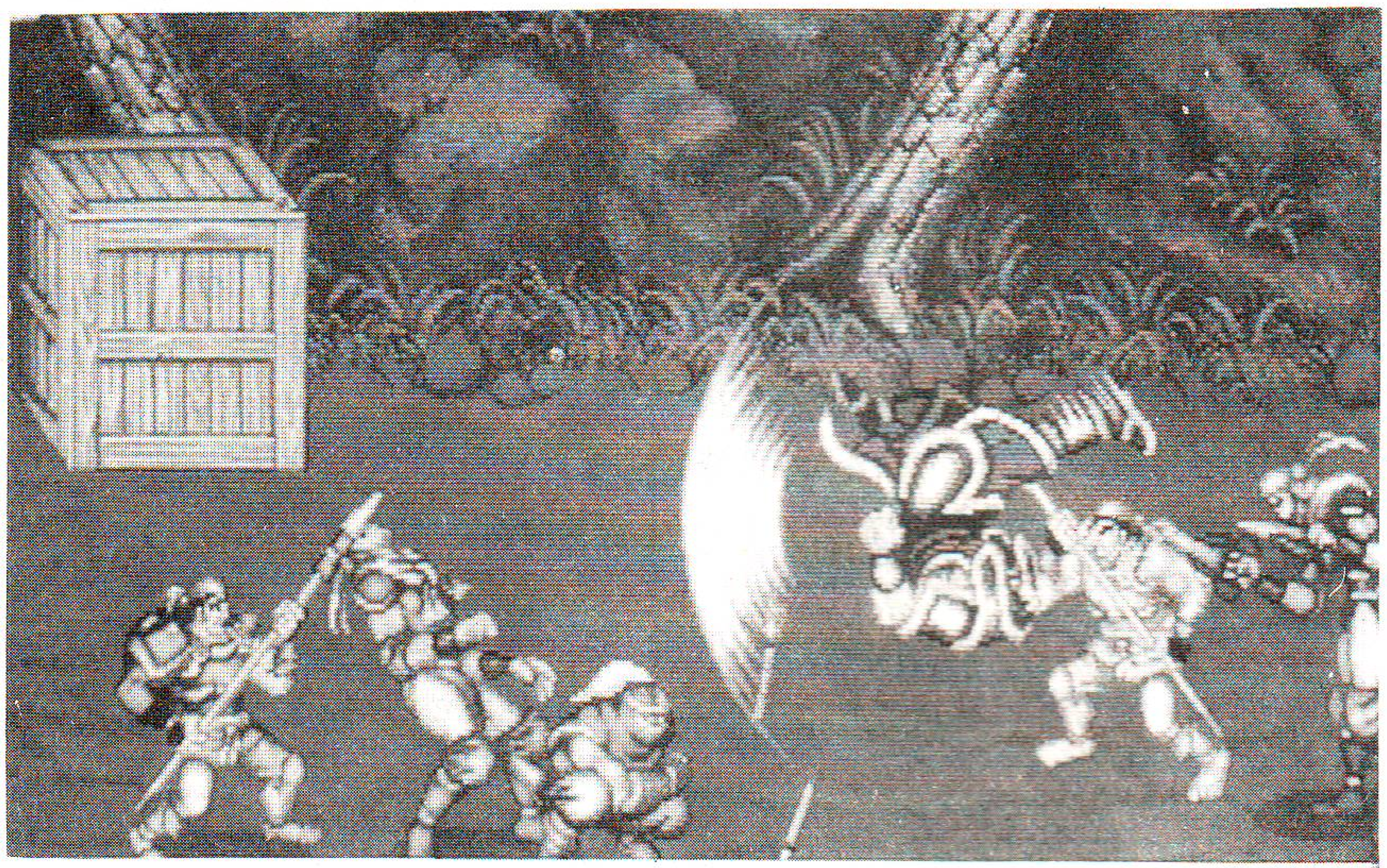
飞身砸：与张飞的飞身砸一样出，但易被敌人从半空击落

掷人：向↓拉为前掷，向↑拉为后掷

游戏中比人物招数更多是宝物，

五 虎 将





其中包括食物、金钱、书物及武器，我们把一些作用大且不易得到的介绍一下：

金槌·木槌：可把敌人砸晕

正国·飞龙·虎辙·菊一文字：一种大刀，可一次打击两下。

倚天：名剑，效力与正国一样

青龙刀·大偃月刀：能一刀将敌人砍倒

青釭：和倚天齐名的宝剑，在长坂坡中杀死夏侯恩才可得到

村正·正宗：大刀，可造成三次攻击

七星：闪闪发光的宝剑，威力大于青釭、在长坂坡一关中杀死关底赵明可获此剑

圣剑：剑上带火，砍倒敌人时会使他着火，威力比七星大许多，是杀死张辽的有效武器，在赤壁之战Ⅰ中，下了第二艘战船后，在画面左上角向左打拳，会有一宝箱从天而降，内有此物。

草雉：威力最大的利剑，在华容道一关开始处，画面左上角向左打拳，一个木栅栏后边可取此剑。

好了，说的很多了，相信大家对此游戏的精采应有一定的了解了，该介绍攻关方法了：

第一关：博望坡Ⅰ

这一关敌人不多，关中和关底都有食物补充，要利用这一关好好练习技术，关底是李典，只会飞腿之类的招术，可把他封在画面外打，也可到画面最左端放火。

第二关：博望坡

第一关的继续，半途会遇到赵氏兄弟，他会撞人，要小心，最好不捡剑。关底为夏侯惇，尽量不要让他上马，他的招法很多，特别要当心他踩你，可以封边。打过这关后，会有大吃比赛，尽量快摇杆和连按两个钮，按得越快，吃得越快很有意思。

第三关：新野城

这关不长，半路会有一排排的木桶，内有宝物，其中第二排最下边的木桶中有一个大火腿。关中有许多刀手，灵活得很，不易对付，关底是许褚，巨壮，使一特大油锤，若挨其一记火光锤，可不得了，打许褚不能封边也不能正对着他，否则有被撞的危险，可以走到最右端放火。

第四关：刺杀刘备的美女战士

一上来就有三名美女，她们轻功不错，善使飞刀，杀伤力绝不小，强壮的你能否打败这三名美女可是保住英雄名义的关键时候，可别在此折菜！

第五关：白河

这一关很长，要走木筏，上房顶，下河淌水，才能到达关底，在关中会遇到许多敌人，包括肥肥、刀手和赵氏兄弟，打他们比打关底还费神，下河后遇到赵氏兄弟一定要封边打，关底有大盘包子补血，守关将曹仁一手执剑，一手使链子锤，他绝招多还会用剑防守，打他最好用掷人法，别的招一律行不通。

第六关：长坂坡Ⅰ

这一关的敌人的行动突然变得很快，往往令你措手不及，这时有大偃月刀可以利用。到关底打淳于导时用刀就太慢了。淳于导善骑。你切不可把马骑过去，他使一柄月牙铲，会跑动出铲，你不可封边，但有一好方法：就是把他引至左上方的柴堆处，憋在角落里只用拳打，就可切死他！要注意背后的小兵。

第七关：长坂坡Ⅱ

是从刚才的路往回杀，半路上会遇到一群赵氏兄弟，杀死他们后走到标有"长坂桥"的路牌出现时，夏侯恩会骑马过来，一定要打死他得到青釭剑，这样便可用青钢剑来杀肥肥和刀手(杀死赵明后可得到七星剑，此为杀死关底的好武器)。关底为夏侯杰和晏明两人。夏侯杰和李典差不多，较为好打。晏明可不是善主儿，壮如许褚，使一口三尖两刃刀，沾他一刀光，你会浑身喷血。你也不能封边，否则下场就是挨一刀；长坂桥很窄，活动余地小，所以不容易打过去。过关后会有练武的机会，单人玩是打碎许多木头做的曹操，双人玩是双方对打，你可以过过内讧的瘾。

第八关：赤壁之战Ⅰ

曹军与孙刘联军的决战开始了。在第一条船的甲板上可以得到木槌，好好利用。在第二条船上有一盘鱼和

一把正国。运气好可有正宗。运气不好就屁也没有。进入船舱，首先看到一只龙虾，但先要找出圣剑，有了它才好对付一群“赵爷”。圣剑最好留到关底，这样打张辽就方便多了，张辽一手持盾，一手持一不明武器，模样十分狼狈，他动作很快，还会用无敌绝招，你既不可靠近，也不可封边，还得防飞刀之类，打过他差不多就快累吐血了。

第九关：赤壁之战Ⅱ

这一关的长度和难度是比较大的，地形复杂，敌人的品种多且供应充足、不凭票，天上还会掉下石头，你练的怎样了。到了九龙壁才算到底，这里有一个暗箱，在画面上方右起第二根柱子下飞腿，有可能得到正宗、虎辙之类的刀，关底徐晃纵马杀来，他手执车轮大斧，他骑马冲过来一斧，有效长度贯穿整个画面，所以要先将他打下马，还得小心翼翼地从侧面靠上去打才行。徐晃手下的刀手，个个体力充沛，十分疯狂，比徐晃还可怕，所以没有超能力恐怕够累的，即使有也很累。

第十关：华容道

曹贼要溜，快追！一上来就有两只烤全猪，足搓一顿，别忘看下边，小栅栏后面有财宝，食物什么的，你不会路不拾遗吧！这时天上还会飞过一只鸟，用无敌绝招可将它打下来，可得到一只烤鸭！别忘了拿草雉剑，这样就可一剑切死一个敌兵了，天上会落石头，别丢剑。看到曹操了，可他用了过河拆桥术逃了。你只好淌水了，上岸后，有“三姓家奴”之美称的吕布出现了，一头金发，手执利剑，身披战袍，真飒！打他这种疯子没有好招只好见机行事，不可封边、贴近、处在一条线上，但可以利用倚天剑，而且每个小兵打死之后几乎都有食物，所以打死吕布并非不可能。

吕布这个疯狂的战士终于被你——闯关高手或是腰缠万贯的“币爷”干掉了。接下来的曹操很容易打死他，但要抓紧时间，否则他就跑了。

经过浴血拼杀，你这就算通关了。

结局画面：

无论杀没杀死曹操或是你选择了放走他都可看到众将回到刘备营中，刘头找来美女亲吻胜者的画面。如果你把曹操杀死了，就会显示你打各关底的定格画面及各自的结局。关羽作了教书匠；张飞真是个吃货，又在吃猪呢；赵云还在练武，一下就砍倒了几棵大树；黄忠被百兽侍奉着正在洗澡呢；魏延“下海”赚了钱之后找了许多乐子，你看那几个美女正围着他呢。

有几个秘枝再说一下：

赵云空擒妙法：双打时，由一人将敌人捉住后按跳，但不按拳，这样就会在半空中将敌人松开，这时赵云便可用空擒法了。

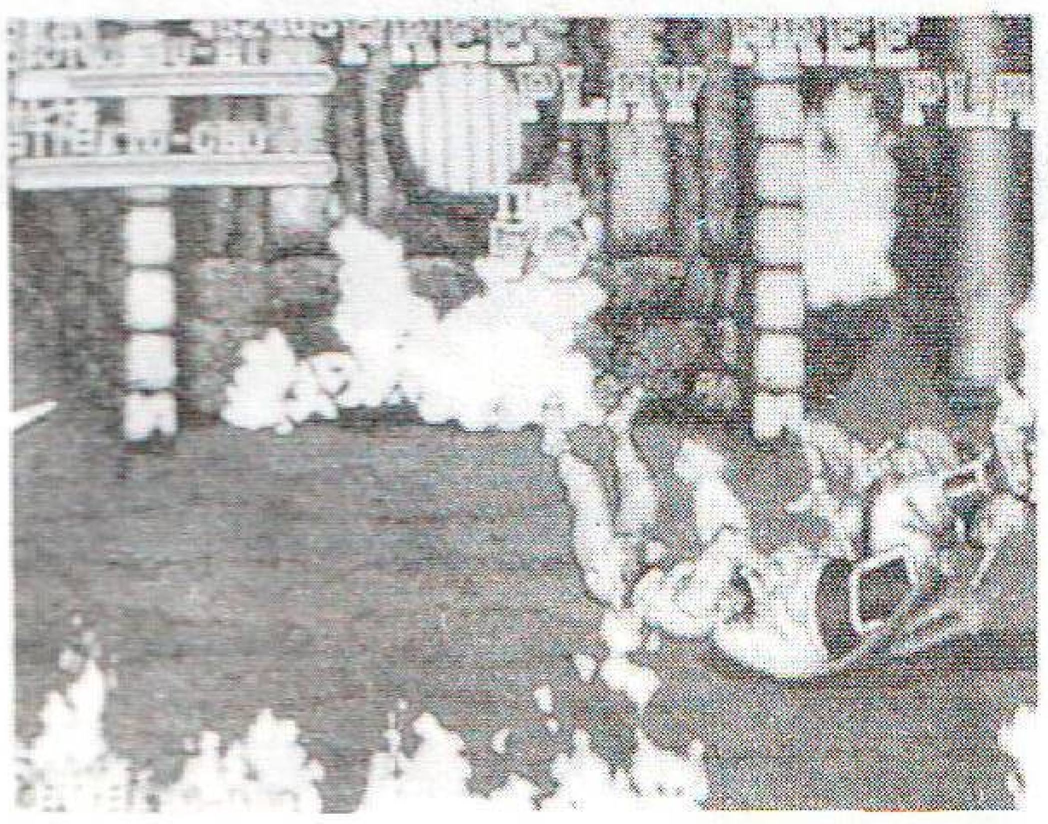
巧打关底法：关底有许多小兵，十分讨厌，但如果你把一批小兵打得只剩一个时，不要打死他，这样下批敌兵就不会出现，你可直接对付关底。

黄忠杀敌妙法：用黄忠抓住敌兵，按两下拳，然后按跳，这样黄忠便会跳到敌人后面去，这时再抓住他，重复以上程序，直至切死他为止，用此法杀关底是一个妙法。

续币记录：要想看出玩者是不是续过币，只须看他得分的个位数，平时个位总为零，每当续一币个位数加一，这样可看出此人是高手还是“币爷”了。

还有一个通关的超级秘技：你的技术很高自不必说，若不很高，此法正好，那就是你买五十个币一直续到通关，真的特灵，向毛主席保证！

好了，你们的眼睛是不是累了，饶了你们！





三国志Ⅱ



公元 200X 年一股神秘的邪恶势力崛起，世界各国政要相继遭到暗杀，甚至连恐怖组织的首脑也不能幸免，于是，正邪双方破天荒携手合作，选派肉搏高手与之对抗……

斩：
国藉：日本　年龄：28　身高：195cm
体重：98kg　职业：空手道教练
必杀技：
过肩摔：→+拳　旋风腿：↓↙←+腿
铁头功：↓↑+拳腿

萨尔可夫：
国藉：俄罗斯　年龄：28　身高：120cm
体重：120kg　职业：卸任的 KGB 目前担任私人保镖
必杀技：
迴旋抛：→+拳腿
碎头摔：←↙↓+拳腿

清风
摄影　周志伟

> 《GAME集中营》第一期向大家介绍PC机游戏《快打至尊》，颇受欢迎。因版面有限未介绍各主角的必杀技，这期补上，并向读者道歉！

空抓：↓+腿　折腰摔：→+拳

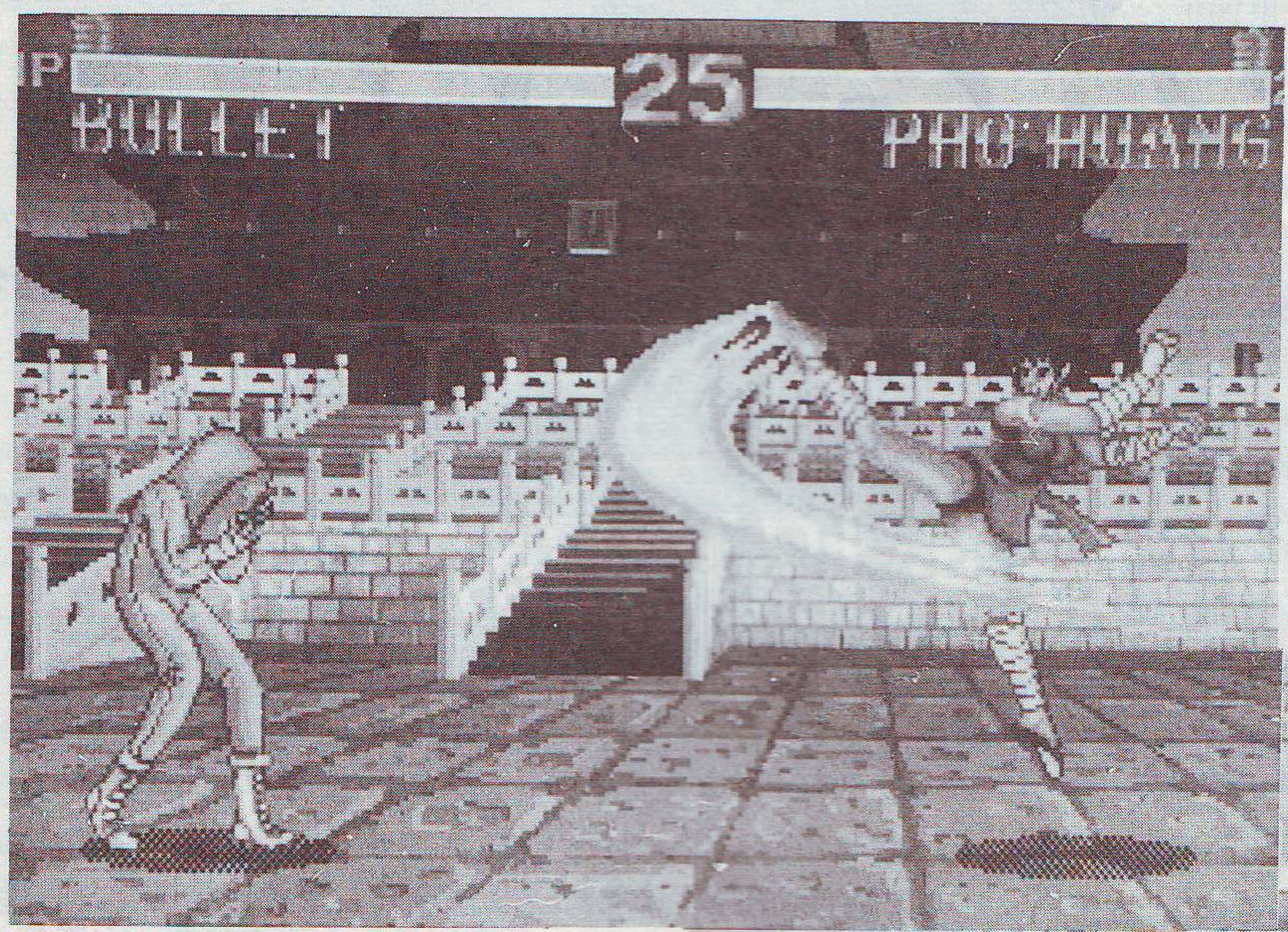
子弹：
国藉：美国　年龄：22　身高：190cm
体重：80kg　职业：拳击手
必杀技：
蜻蜓点水：↓↘→+拳腿
连环踢：↓↙←+拳腿
滚踢：←→+腿　碎头摔：→+拳

凤凰：
国藉：中国　年龄：20　身高：172cm
体重 58kg　职业：特异功能传人
必杀技：
蝎子尾：→↘↓+腿
迴旋脚刀：←↙↓+腿
碎头摔：→+拳　火凤凰：←→+拳腿
倒挂金钩：↓↙←+腿

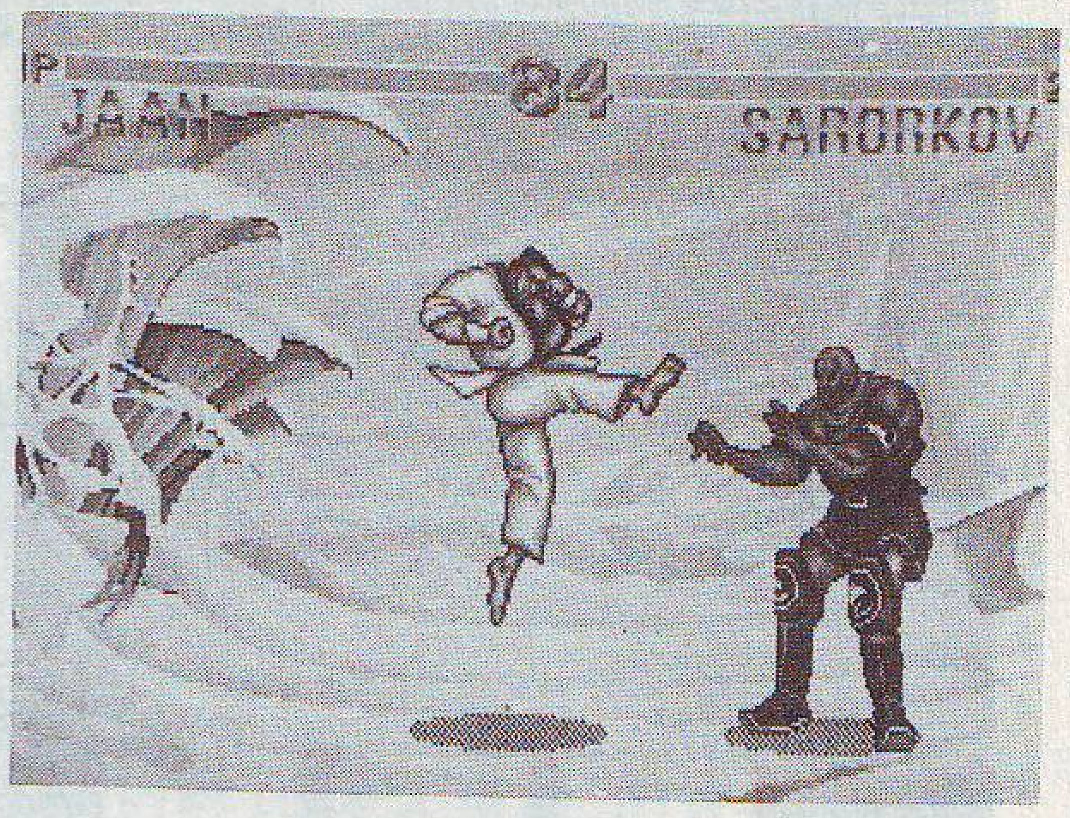
法兰克：
国藉：美国　年龄：25　身高：185cm

热带丛林中的战士



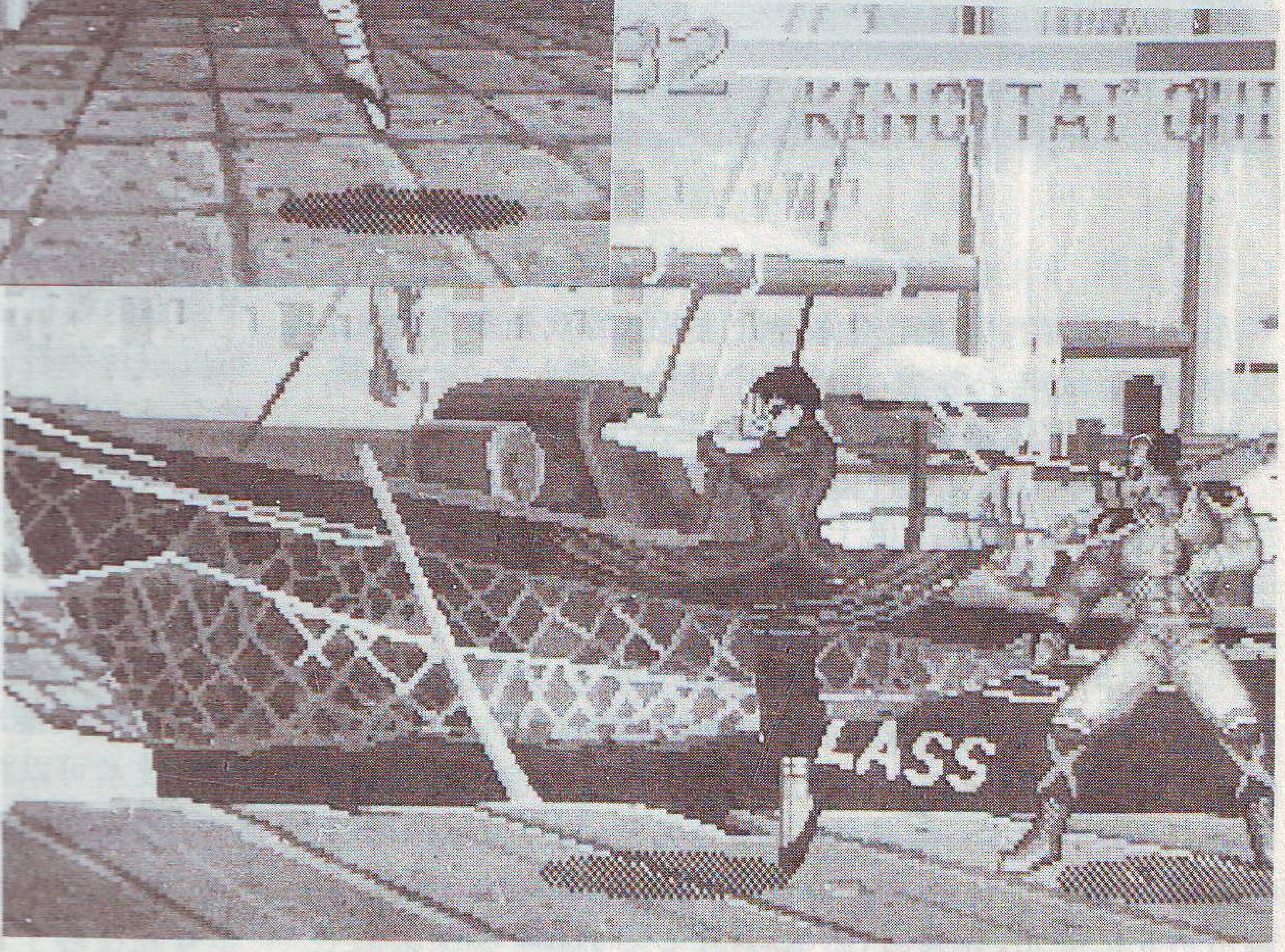


凤凰的绝技迴旋脚刀



冰天雪地中的赤搏高手

中国功夫中衣服也可伤人



体重 70kg　职业：流浪打手

必杀技：

空旋摔：→＋拳腿

翔龙拳：→↓↘＋拳

气动拳：↓↘→＋拳

鬼丸：

国藉：日本　年龄：40　身高：160cm

体重 58kg　职业：特务

必杀技：

鬼头啃：→＋拳　空摔：↓＋拳

龟忍术：←→＋拳

旋风忍术：→＋拳腿

岚：

国藉：中国　年龄：22　身高：180cm

体重 75kg　职业：中国武术家

必杀技：

双截踢：拳＋腿　大佛脚：↓↘→＋腿

劈卦掌：←→＋拳　大车轮：→＋拳

龙卷风：↓↙←＋腿

金太极：

国藉：韩国　年龄：35　身高：190cm

体重 80kg　职业：国际武术高手

必杀技：

八卦掌：↓↙←＋拳

太极波：↓↘→＋拳

疾刺：←→＋腿　空抛：→＋拳

太极刀光：←→＋拳

以上是向大家披露的绝大部分必杀技，其中有两条没有介绍，不知玩家是否看出是哪两招，若看破请来信证明。





最终幻想——好莱坞称霸游戏业！

[美]菲利普·埃尔默—德威特

每年赚100亿美元

一个10岁的男孩无须你告诉他电子游戏有多么神奇。只要他坐下玩电子游戏，他的整个身心就进入了另一个梦幻世界，比起吃饭睡觉来更加美妙，更不用说上学了。

一般成年人没有这种体验。也许因此许多成年人以至娱乐业的掌舵人都认为电子游戏热没有发展前途。过去20年，他们看着电子游戏业起起伏伏，将其视为暂时的迂回，而电影和电视才是现代美国文化的主流。

玩电子游戏在以前被人们看成是十几岁男孩的一时狂热，而如今它已成为全球性的赚钱机器，吸引了一些好莱坞的天才，传媒和通讯企业也急于在这个领域扮演一个角色。电子游戏单在美国一年就赚了53亿美元。每年全球范围的收入超过100亿美元，而一盘受欢迎的游戏卡的全球销售额可达5亿美元。在美国、法国、日本，人们排起长队购买一盘《殊死搏斗》卡，这是有史以来制作的最受欢迎的游戏卡，也是最具暴力性的。迪斯尼娱乐公司和米高梅影片公司将发行一个游戏版《阿拉丁神灯》；宣传片公司将首次推出《窥淫狂》——一种以成年人为对象的可操作电影；一家新开张的名叫3DO的公司通过推出一种价格高达699美元的图像逼真的高能游戏机而开始了一场将游戏和多种传播媒介相结合的实验，这一举动将游戏机市场推进到一个新的水平，但同时3DO公司在财政上承受着巨大风险压力。

难以捉摸的怪物

象许多其它的娱乐形式一样，电子游戏业在技术进步的推动下向前发展。美国的电讯业巨头，如电话电报公司、时代华纳公司、电讯公司等正在花费巨资将今天单向的电视播出体制变成双向的、可操作的信息渠道，不仅可以播放电影、肥皂剧和新闻，同时也成为世界上最大的电子游戏节目来源。

一种新的传播媒介、一个新的市场出现了。其中，好莱坞、硅谷和信息行业在彼此之间施展自己的影响。电子游戏是迅速演变的娱乐世界的一部分，它是如此新鲜，一时还不知该如何去称呼它——是多种媒体？可操作影片？还是新好莱坞？就象众所周知的盲人摸象的故事一样，每个人由于所接触的领域不同，因此对这个可以赚钱的庞然大物就有不同的想法。好莱坞将正在出现的市场看作是发行电影和电视节目的途径。计算机行业把它看作是将计算机普及到每个家庭的好机会。而在有线电视看来它简直就象一支魔笛，可以引诱年轻一代观众使用有线信号传输网络，并让他们的父母支付这笔昂贵的费用。

但现在，主动权实际上掌握在电子游戏的设计者手中。过去10年技术的飞速发展，使他们手中的工具几乎具有不可思议的能力。高速计算机图像软盘可以设计出数万种颜色并以几分之一秒的速度在屏幕上闪现；数据化缩微系统可以将相当于一整部百科全书的内容挤进一个软盘中；光纤电缆可以接近光的速度向全世界放送无数的电脑数据；模拟技术可以将游戏者带进三维虚幻世界。

福克斯电影公司总裁跳槽

就象孩子们得到一盒新彩笔一样，电子游戏制造者们正拿起这些工具并利用它们将早期一些卡通片式的热门游戏，象《超级马里奥兄弟》、《会说话的刺猬》、《街霸Ⅱ》加以改进，使之具有栩栩如生的动作和情节。同时，程序设计师的行列中又加入了新一代的好莱坞高级管理人员，他们尝到了计算机处理过的特殊效果的巨大魔力，急切地想创造一种可以通过电缆线传送或者存入卡带及密纹软盘的全新的娱乐形式。他们在热烈地讨论用人工合成的“演员”来生产可操作电影，使游戏者可以完全控制角色的行动，甚至使用适当的设备，游戏者也可以进入其中成为一个角色。

在过去的一段时间，硅谷和好莱坞的人员多次在贸易博览会上会谈，互相参观，并悄悄地展开合作。一些重要的管理人员已经跳槽。最著名的有斯特劳斯·切尔尼克，他辞去了20世纪福克斯电影公司的总裁职务，1993年夏天成立了一家电子游戏公司。1993年秋季十几个这类公司开始推出自己的产品。其中包括：

《殊死搏斗》：好莱坞以1000万美元发起其拿手的传媒轰炸，引发了一场全国范围的有关电子游戏节目暴力升级的讨论。这个充满血腥味的游戏预计到圣诞节将使好莱坞进帐1.5亿美元，大致相当于象《罪犯》这类热门电影的票房收入。

《阿拉丁神灯》：是所有制作中最精致的一个游戏节目，所有角色都是由迪斯尼摄影场的艺术家手绘的。《阿拉丁神灯》与同名电影的家庭录像版同步推出。迪斯尼娱乐公司预计这将是历史上最畅销的录像带。

《窥淫狂》：好莱坞制片公司创作的怪诞的谋杀谜案。一个真正的大杂烩，在屏幕上显示的是真正的电影，情节中的数百次翻转都由游戏机来控制。

领先一步 3DO

目前电子游戏业最令人关注的事件不是一两个游戏节目，而是又有了新的游戏机。松下推出了一种叫作"多功能游戏机"的 VCR 制式的黑盒子，由硅谷 3DO 公司设计。这种游戏机有 32 位存储器，比起任天堂和世嘉公司的 16 位系统来功能要高出一倍，还有两个特殊目的的图像软盘。"多功能游戏机"是目前市场上进入家庭的功能最强的电子游戏系统，这种游戏机本身并不能解决一切，另外它还有一个不利之处就是比世嘉或任天堂的机子价格高出 7 倍。游戏业和华尔街之所以十分重视 3DO 公司，因为它是由一些信息业巨头支持并由一名美国最富有鼓动力的企业家领导的。

特里普·霍金斯，3DO 的创始人和总裁，是最早看到好莱坞与电子游戏业将走向合作的少数几个人之一。他几年来不厌其烦地告诉每一个愿意听的人：游戏室将比电影院更受欢迎，并举出数字来证明。作为电子艺术协会的主席，主要的游戏节目制作商，也是第一个将节目程序设计师当作摇滚歌星对待的人，他针对电子工业不能就游戏节目形成一个统一的制式提出批评。当没有人对他梦想中的游戏机感兴趣时，他就自己干起来。

霍金斯着手将好莱坞电影的视觉效果与电子游戏的可操作性结合起来。他的方案不管在市场上能否获得成功，都为所有可操作传播媒介指出了发展方向。

霍金斯将他的游戏录制在密纹软盘上。但与大多数竞争者不同的是，霍金斯认为密纹软盘只是一种暂时的办法，最终可操作影片将通过电缆和电话公司铺设的光纤网输入家庭游戏机中。1993 夏天他宣布计划出售一种新式的"多功能游戏机"，将直接与共轴电缆接通，这样它不仅可以作有线电视和 VCR 控制器，而且可以作信息网络的终端。

由于霍金斯对这种渠道的设想，以及电子游戏对它的适应性，使他对投资者和 350 多名最富创造性的电子游戏设计师很有吸引力。他早期的支持者包括美国电话电报公司、时代华纳公司和松下公司。

遗憾的是，并不只是霍金斯一家盯着信息渠道。雅达利宣布将发行一个售价 200 美元的游戏系统"美洲虎"，抢走了 3DO 的一些风头。据说世嘉和任天堂都在开发与 3DO 同等级的游戏机。1993 年 8 月任天堂宣布计划跳跃生产一种 64K 位的游戏机，其功能比 3DO 的产品高出一倍。

同时世嘉也做了一系列很有预见的交易。其一，时代华纳和电讯公司同意分别在其所有的有线电视系统中开设一个世嘉特别频道。这样订购者每个月可以接收到 50 种游戏节目。另一个重要合同是，世嘉与美国电话电报公司联合生产了一种特殊的游戏卡叫作《终端 16》，只要通过普通电话线，世嘉公司的用户就可以与世界上任何地方持有同样卡带的游戏者进行比赛。

好莱坞和硅谷：结婚还是守寡

好莱坞与硅谷的联合可以追溯到 80 年代，电影公司和游戏制作商都发现将卡通片和电影中的人物用在游戏中对双方都有好处(通常收取纯销售额的 5%到 10%)。雅达利公司使用芝麻街、米老鼠等形象制作了一批游戏节目。1982 年雅达利以 2300 万美元买下 E·T 的使用权，结果制出的游戏卡却糟透了。这次被称作"1984 大崩溃"的灾难将雅达利带上破产法庭并险些将它的母公司华纳通讯公司也拖下水。一些没有售出的 E·T 卡仍可以在零售商店落满灰尘的架子上找到。

现在好莱坞也在利用游戏中的人物制作电影和电视。1993 年推出了《超级马里奥兄弟》、《会说话的刺猬》的卡通片。任何一部电影或系列剧中如果有动作的话，在 6 个月内就会有游戏卡出现。

于是，大规模的合并开始。好莱坞大制片厂不是买下一家电子游戏公司，就是自己内部建立操作节目部门，或是两者兼而有之。阿列克斯·布朗父子投资公司的专家史蒂夫·艾斯克内兹说："人们过去常问加入这一行业会有什么风险，而今年人们问的是：不加入这一行业会有什么危险？"

在索尼操作节目部门，哥伦比亚公司买下的每一个电影脚本电子游戏部都要筛选一下，看可否制成游戏版本。如果前景看好，一个独立的脚本写作小组就将它发展成游戏版。有时，为使游戏更加精采，在电影脚本中每分钟都加入几次可操作动作。

电影队出外景时，电子游戏组也紧随其后。索尼公司利用电影拍胶片制作游戏节目 CD 版的背景。有时在外景地还特意为游戏拍些额外的资料。

为使游戏中的人物更加真实，一些演员被用作模型。制作《殊死搏斗》的电子游戏公司已经专门建起了一个"动作采集摄影场"。一名武术专家身上带着 100 多个电子感应片做出跑、跳、踢、刺各种动作，这些动作的准确读数已经输入到了摄影机中。这些动作被采集下来，经数据处理后合成到计算机中储存的一个"金属框架"模型中。再经过"结构绘制"的计算机技术，这些模特就穿上了衣服，有了各种表情和特征。

最优秀的游戏设计师就象好莱坞的斯皮尔伯格和斯科塞一样不可多得。只有屈指可数的几个人曾创作出轰动一时的电子游戏。曾设计出一些畅销游戏的布莱·莫瑞特说："好莱坞对可操作性一无所知。如果他们想一举成功，那他们只能失望。因为这里不存在一举成功。"

影视界与信息行业彼此之间的依赖关系是很微妙的：好莱坞得学习计算机，而硅谷需要学会讲故事。但他们"相遇"、"相爱"的故事足够写成一部好的电影。如果有人能将此设计出可操作内容并把它开发成为电子游戏，也许还会是一个很不错的节目呢。

(美《时代》周刊，卢原、孟朝辉译)

电子游戏



1

梦回八三

（八三—八六年）

缘起

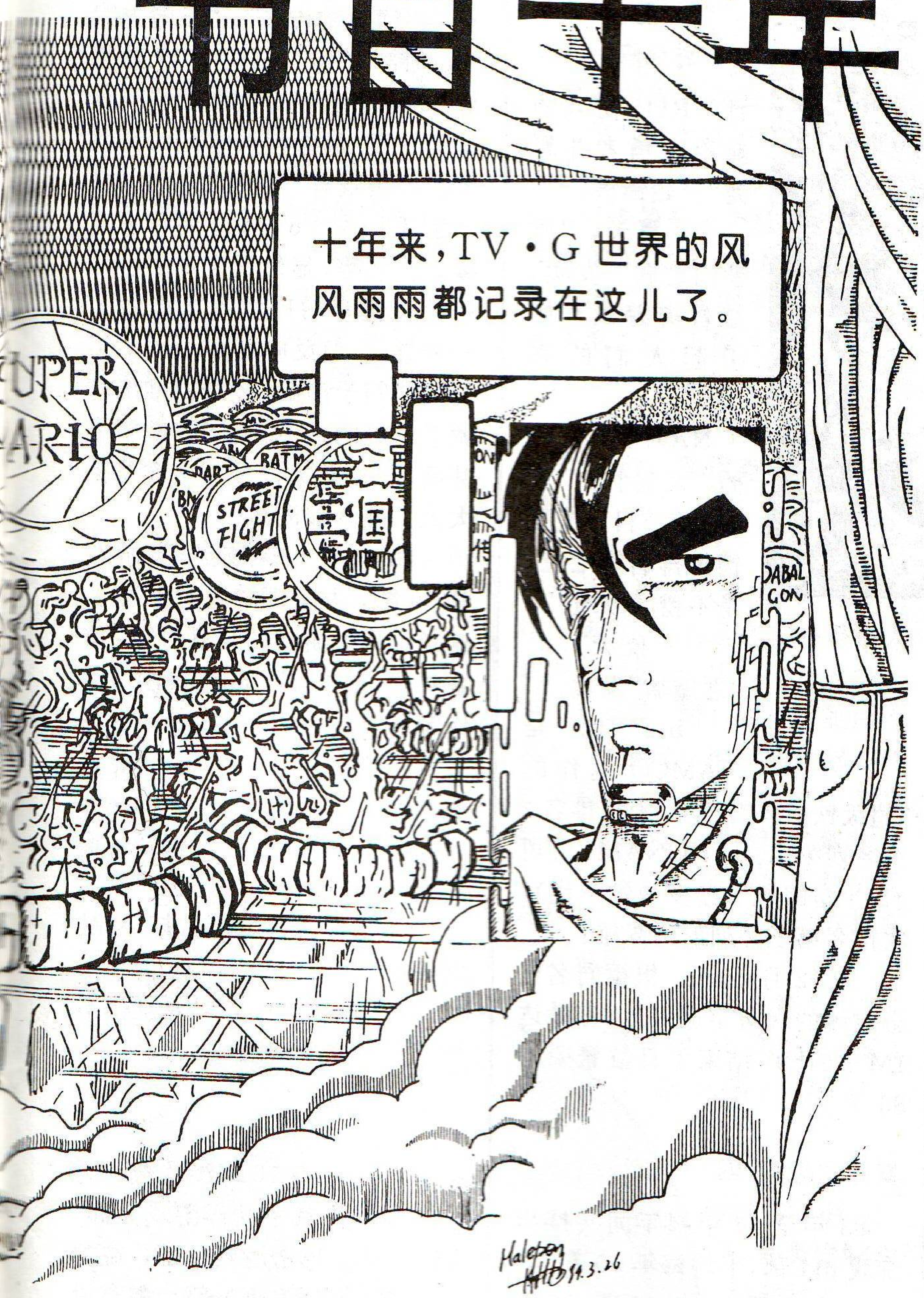
看了《GAME 集中营》第一、二期的《十年辉煌任天堂》一文有三点感想：一是钦佩作者对电子游戏所知甚多，内容翔实，从中可以知道十年来电子游戏机发展的大致脉落。二是遗憾，虽不大。文章题为《十年辉煌任天堂》，但实际上包括了世嘉、PC——ENGINE 等全体游戏业，可谓一竹竿打翻一船人。在游戏界，任天堂虽是老大（现在也有点危险），但并不是老爸，别人都得随他姓。三是手痒，很严重。《辉煌》一文主要是讲硬件，对游戏的发展过程几乎没有涉及。其实游戏硬件的进步与软件的进步是相辅相成，相映成辉的。如车之双轮，鸟之双翼，缺一不可，用佛家的话说要“双修双炼”。笔者不揣浅陋，攒上一篇《游戏节目十年回顾》，专门介绍83年迄今十年间电子游戏节目由幼稚到成熟的演变历程。为什么“十年”后不加一个“史”字呢？俗话说：山神伎俩有限。以笔者三脚猫的功夫，决不敢把自己放在炉子上烤，没有“史”字就少了点严肃，多了些漫话。进饭店就吃大菜，逛排挡就尝小吃，至于电子游戏史，还是日本人才有资格作，我以为。

一、史前期（83 年以前）

好象是文天祥说过，一部十七史，从何处说起？电子游戏十年来，节目近 2000 个，从何处说起？思来想去，还是从头说起。

家用游戏机因日本任天堂而火遍天下。但饮水不忘掘井人，说起开山老祖，却不是小日本，而是山姆大叔。70 年代后期，美国设计的“雅达利”系列游戏机，利用苹果机的功能，制成了一系列游戏节目。由于内存量只有 4K，故游戏情节十分简单，游戏类型也十分单纯。多为攻击、追逐、躲闪等动作类和射击

节目十年



类，较流行的有“运河大战”，“潜艇救援”，“警察抓小偷”，“打凤凰”等。这些丑小鸭虽然幼稚，弱小，但具备了游戏的基本功能和雏形，厥功不可没。直到1983年任天堂游戏机问世，雅达利的丧钟敲响了。任天堂卡的最小容量是24K，是雅达利的6倍。目前最大容量达10M，是雅达利的几百倍。它的内容更丰富，形象更生动，图象更清晰，背景更复杂，音乐更动听。可以说任天堂游戏机的出现在游戏者面前展开了一个前所未有的神奇世界，使游戏者目瞪口呆，神魂颠倒，哇哇大叫，转瞬间风靡全球。

二、动作游戏时代（83—86年）

为了让读者对83—86年这四年间的游戏节目有一个大致的了解，我们先列出这期间的大事记及发展特点，再介绍游戏获奖情况。

1. 大事记

A. 八三年

83年7月15日，以生产扑克牌起家的任天堂推出家用游戏（FC），同时发卖FC第一盘游戏卡“大金刚”和“大力水手”。

83年9月，“水管一代”开始销售。在这部游戏中可以看到红透半边天的马里奥的影子。

83年11月，“英语游戏”开始销售，这是电子游戏机与教育结合的最初尝试。

83年冬天，日本人喜爱的“垒球”、“网球”发卖，这是最早的体育类游戏。

B. 八四年

春天，与FC配套的光线枪及枪卡“打鸭子”开始销售。陆续上市的还有“射击”和美国西部牛仔背景的“神枪手”。

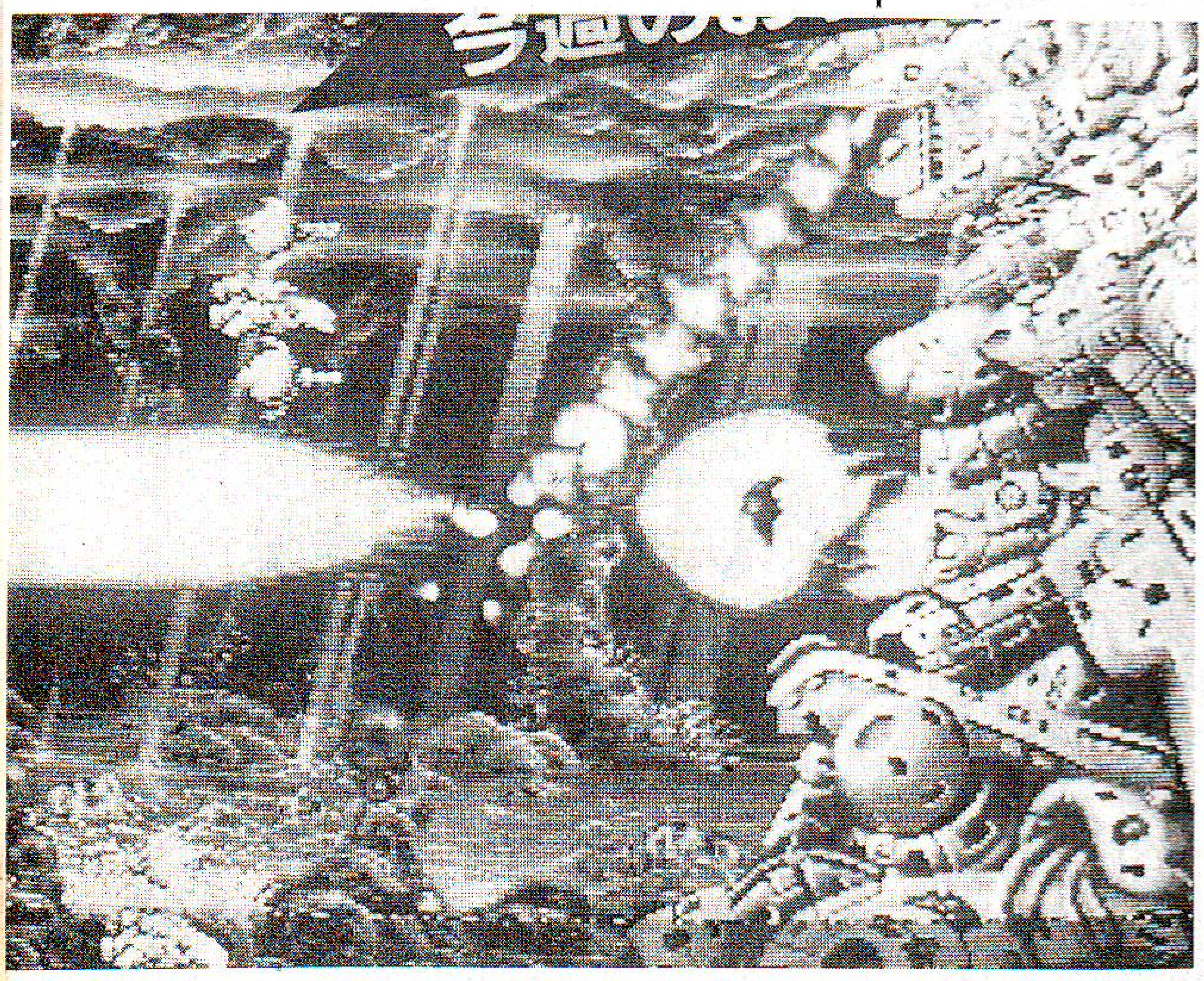
春天，“高尔夫球”发卖，当时很受欢迎，引发起一阵高尔夫热。

夏秋之际，后来非常知名的HUDSON和NAMCO公司开始制做游戏。这是任天堂之外最早加入制作游戏的厂家。秋，“小精灵”（吃豆）发卖。

冬天，“铁板阵”及“火凤凰”开始销售。这是较早的射击类游戏，引起游戏者浓厚的兴趣。从此，射击游戏长盛不衰，成为一大游戏类型。

C. 八五年

春天，TAITO 及 CONAMI 公司正式加入游戏市场。



射击游戏火爆，激烈，多年来在游戏软件中有自己不可动摇的地位。

春天，“功夫”发卖。该节目是典型的武术打斗，主人公与黑道中六位高手对阵，即有徒手功夫，又有器械，并有组合键组合的绝技，开对战型游戏的先河。后来的“街霸”，“快打旋风”都是该类节目的精品。

· 夏天，“奥运第二集”发卖。

· 夏天，“DOOR DOOR”发卖。

· 夏天，“巴别塔”发卖。这是个动作类游戏，但已经含有很强的 RPG 因素，内容是典型的英雄救美人。

· 9 月 13 日，“超级马里奥”经过精心策划隆重推出。

· 冬天，低价格的磁碟机推出。

· 冬天，“赛尔达的传说”销售。

D. 八六年

· 春天，“村雨城之谜”发卖。

· 5 月 27 日，RPG 游戏的典范“勇者斗恶龙”开始销售。

· 夏天，“所罗门之匙”发卖，益智类游戏开始引起人们的兴趣。

· NAMCO 公司的“天空小子”发卖。该节目三次列销售排名第七位，是不错的成绩。

· 秋天，a.“恶魔城”发卖。

b. 也是 NAMCO 制作的“超级铁板阵”发卖。销售排名 2 次名列第二，与 KONAMI 公司的“宇宙战机”(沙罗曼蛇一代)7 次排名第三并列射击双雄。

· 12 月 26 日，根据同名电影改编的《时空旅人》(容量达 1M＋64K) 结束了日益繁荣的 86 年。

2.

83 年至 86 年四年间共推出游戏 211 部，平均每年 50 部。其中 83 年 9 部，84 年 20 部，85 年 69 部，86 年 113 部。可以从中看出游戏业的迅猛发展。

3.

这四年间，游戏的类型大致都已具备，虽然有些还不够成熟和完善，有些还在萌芽状态，有待于名作的推出。象模拟仿真类，只有“宇宙的起源”等三部，制作的还很粗糙，简单。而 1988 年则推出 20 部。其中较知名的有“银河英雄传说”、“三国志”、“大战略”、“信长野望”、“半熟英雄”等都引起相等轰动。并被改编到 SFC(超级任天堂)上。其他象教育游戏有“英语游戏”、“算术游戏”1——6 年级，还有手工编织教程等，显然是看好中小学和社会教育的广大市场而做的一种尝试，但反应寥寥。至 87 年以后便归于消歇。光线枪推出时做了广泛的宣传，游戏者期望值甚高，但游戏太简单与实战差距太大。逐渐被淘汰。

83 年至 86 年动作类游戏共 99 部，占全部游戏的 47%。这是动作类游戏的全盛时期，黄金时代，故 83 至 86 年被称作动作游戏时代。

动作游戏受欢迎有三个主要原因：

A：游戏进行速度较好，不快不慢，不长不短。

B：动作丰富，跑动、打斗、跳跃等都很吸引人。

C：难度适中，只要坚持不懈就能一点点前进。

4.

83——86 年有 10 部游戏被评为十佳游戏。其中动作游戏 5 部，RPG2 部，射击游戏 1 部，益智类 1 部，体育游戏 1 部。需要说明的是，十佳评奖反映了专家的看法，同时尽可能多的照顾各种游戏类别，因此在销量和认知度上不一定名列前茅。

(一)赛达尔的传说

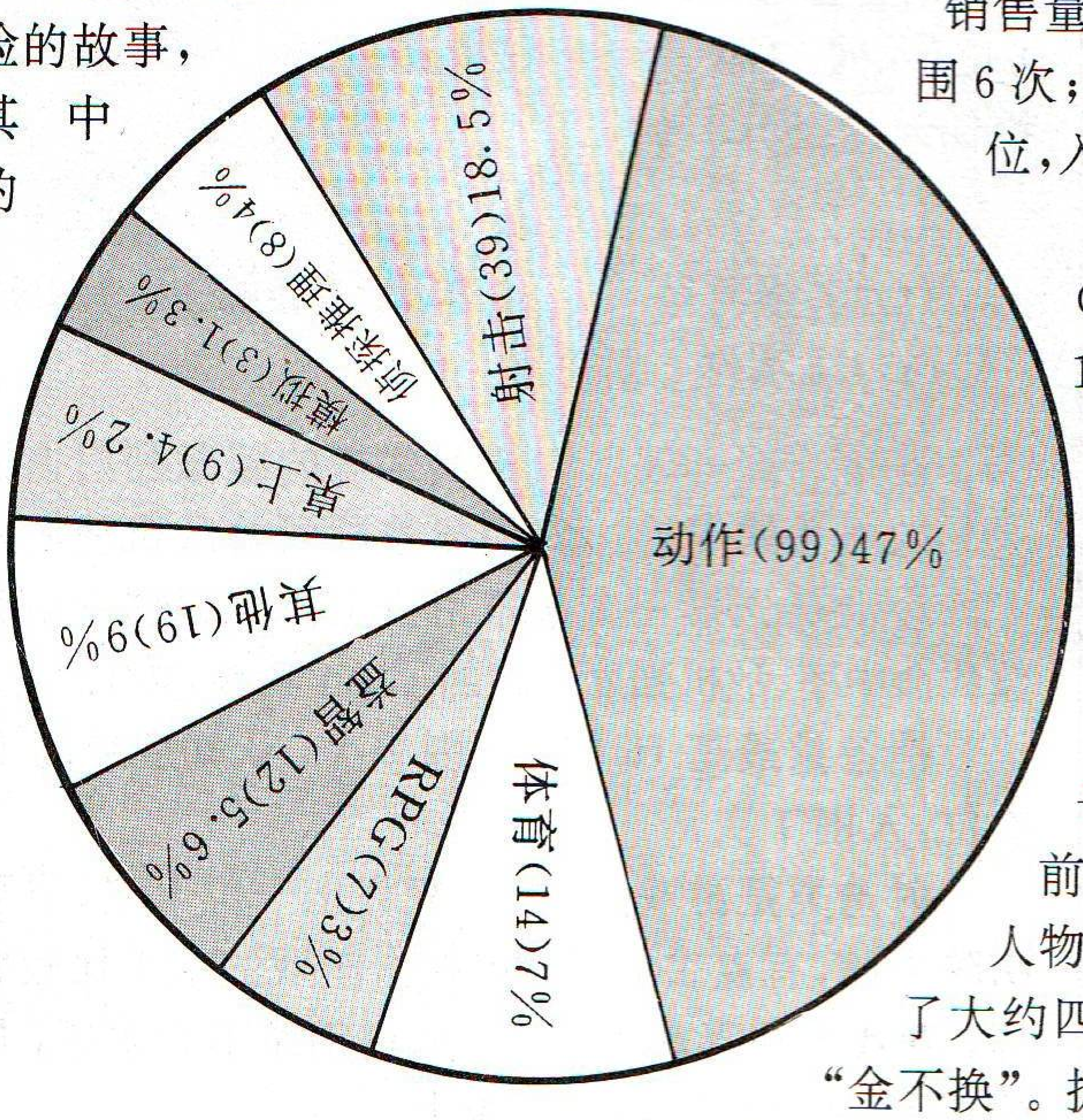
86 年 2 月 21 日　任天堂制作

RPG

主人公林可为了发现隐藏的宝藏和武器以打败大魔王戈诺。地图是16×8画面，不太大但非常准确地构成地形。地下有九个非常幽深而复杂的迷宫，在隐蔽处可以爆破墙壁，推动岩石以发现入口。这是家用游戏机最早的RPG，一推出便受到推崇并获得多项大奖，被称为RPG的“不朽名作”。91年被移植到超级任天堂和GAME BOY。销售量最高第6位，入围12次。认知度最高第2位，入围26次，是了不起的成绩。

(二)恶魔城　86年9月26日　KONAMI制作　动作类

因“兵蜂”、“七宝奇谋”、“宇宙战机”连续受到好评而欢欣鼓舞的KONAMI公司又因“恶魔城”中宝物的使用受到游戏杂志很高的评价。游戏分六关，每关3个阶段，每关可以存储。所以很适合初学者玩。它叙述了一个虚构的魔怪冒险的故事，其中的魔怪都是人们耳熟能详并存在于想象中的。如“吸血蝙蝠”、“大鹫”、“白色骷髅”、“吸血鬼”等。场景阴森诡秘，梦幻奇倔，给人以很强的感官刺激。87年推出第二集“咒之封印”，89年推出“恶魔城三代”。每集越作越精彩，可惜的是物换星移，进入十佳也越来越难。“恶魔城”销售量最高第2位，入围5次。知名度最高第2位，入围6次。



游戏类型分布图

(三)“勇者斗恶龙”1986年5月27日，爱尼克斯制作 RPG

“勇者斗恶龙”可以说是日本最著名的游戏系列，到现在已推出第五代。由著名广告撰稿人崛井雄二设计，人物设计是鸟山明（七龙珠、阿拉蕾连环画的作者）。该游戏一推出便掀起一阵社会热潮，抢购风起，甚至秉夜排队，因而被称为“勇者”现象。

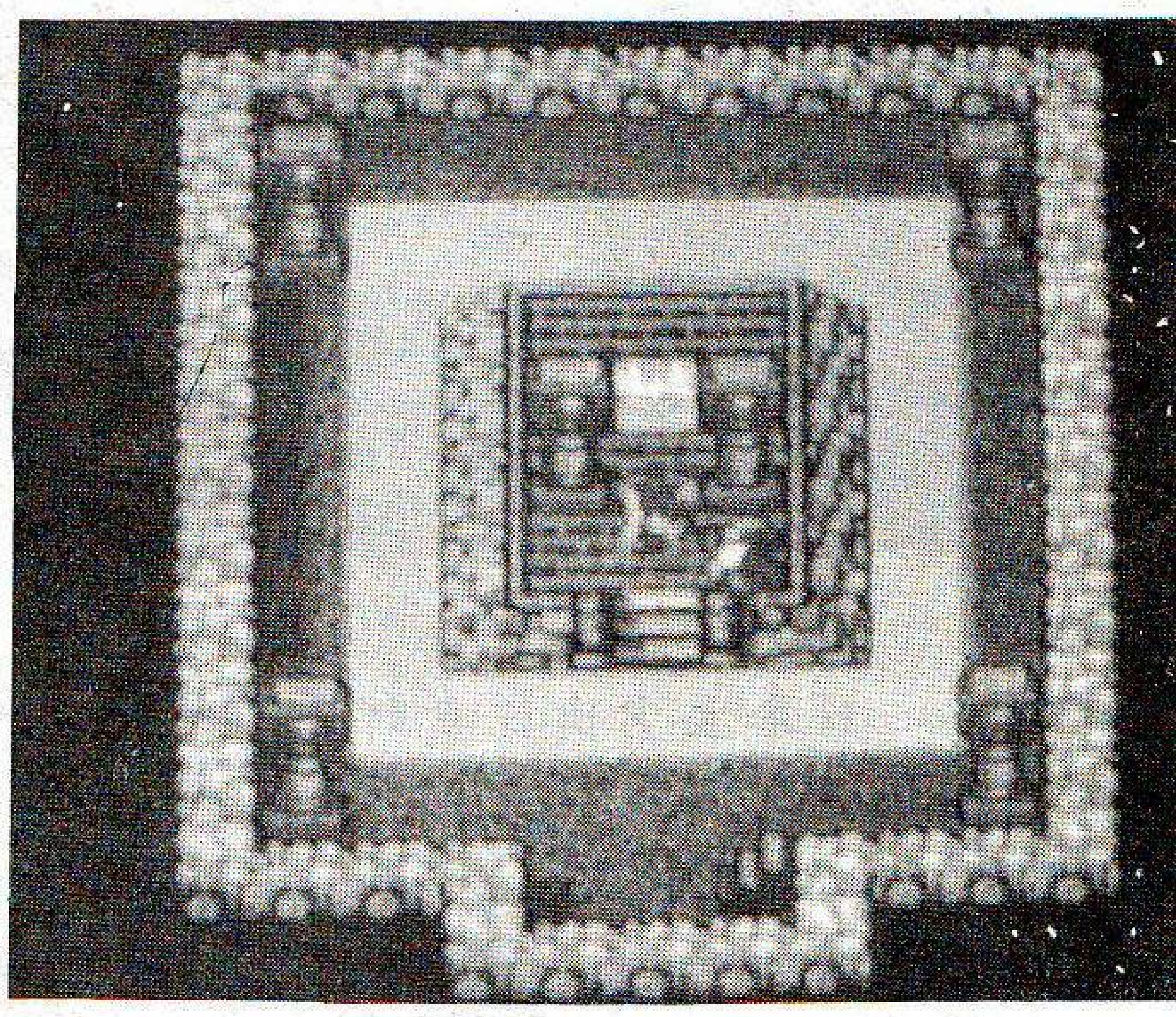
“勇者”没有特别难解的谜和场景，因此初学者也可以高高兴兴地玩。

销售量最高第2位，入围6次；认知度最高第1位，入围15次。

(四)超级马里奥 1986年9月13日，任天堂制作 动作类

马里奥这个穿着工装服，留着小胡子的铁管工，目前是世界知名的人物。它为任天堂赚了大约四亿美元，可谓“金不换”。据说马里奥的创意者就是任天堂的老板山内溥。“马里奥”中有很多秘密的通道，岐路很多，所以可以玩很多次，这是这个游戏吸引人的地方。销售量最高第1位，入围31次；认知度最高第5位，入围11次。86年推出“超级马里奥Ⅱ”，88年“超级马里奥Ⅳ”代，89年移植到Game boy（手掌机），90年移植到超级任天堂。

值得注意的是，“超级马里奥”在日、美等国极受喜爱，但在中国则反应平平。相反，在中国大出风头，人手一卡的“魂斗罗”在日本评价一般，不入流，什么原因呢？



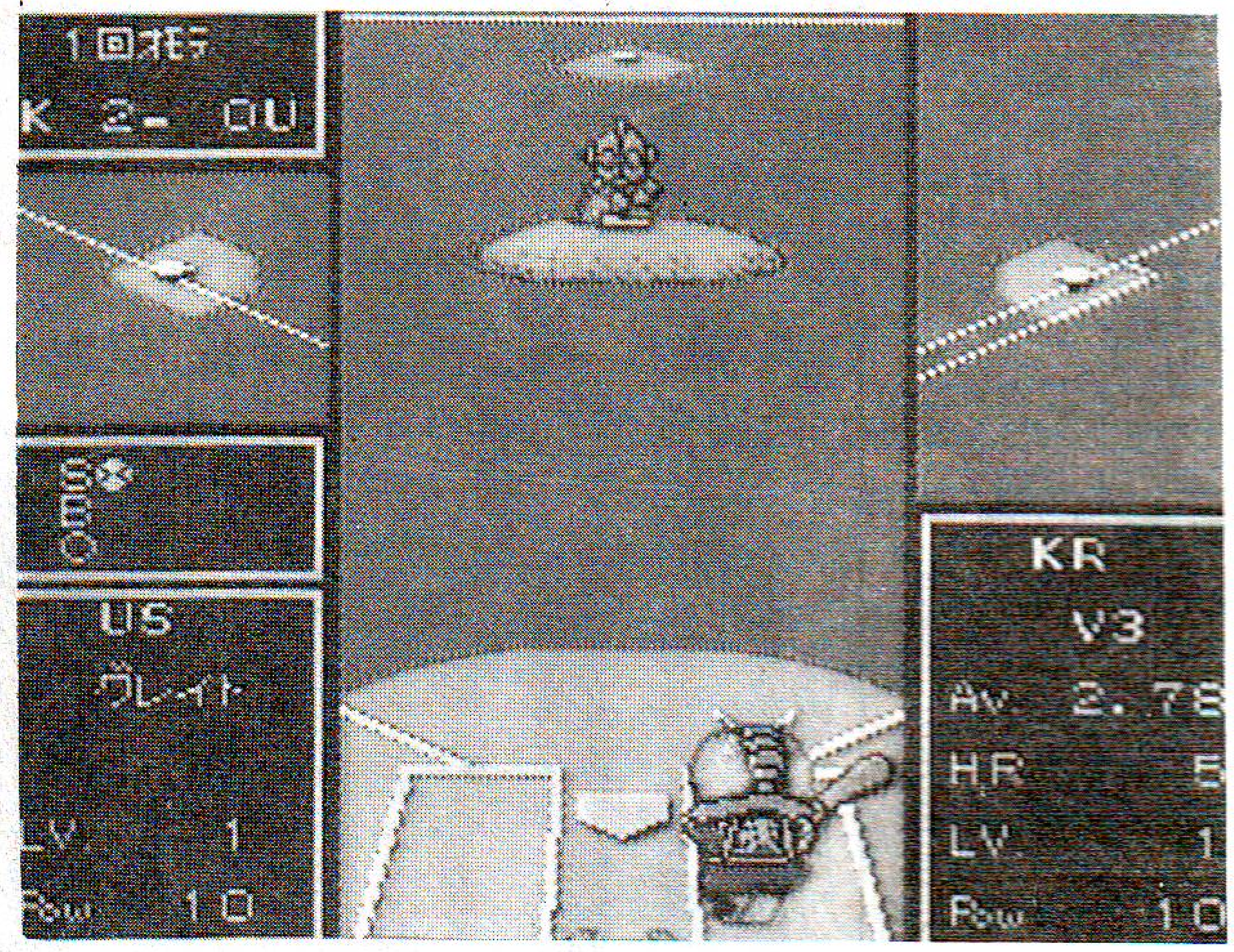
这就是日本闯关族秉夜排队的“勇者斗恶龙”，什么时候能汉化，真是功德无量。

(五)职业棒球 1986年12月10日，NAMCO制作　体育类

棒球是日本人非常喜爱的运动，这盘卡一推出便引起一阵狂热，被称为“棒球游戏的不朽名作”。出场共10个球队，单人和双人对战都可以。销售量最高第1位，入围26次；认知度最高第2位，入围30次。受这个卡成功的刺激，以后年年有职业棒球推出，如89年、90年、91年“职

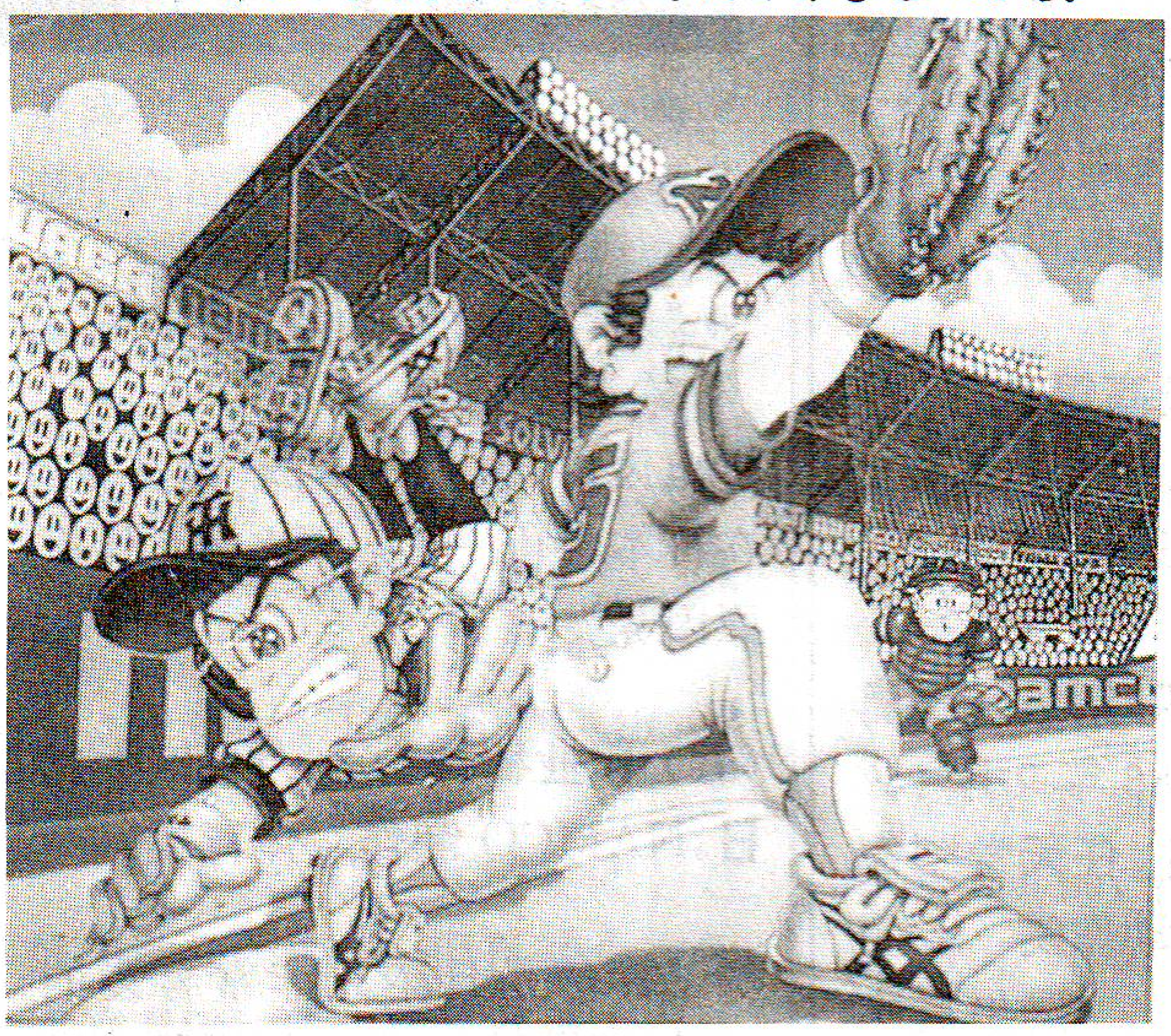
业棒球”，89 年“超人棒球”“燃烧棒球”“棒球天国”等，而且容量越做越大。

（六）洛伊德　1986 年 8 月 6 日 任天堂制作　动作类



日本至少出过十种棒球游戏，都卖得特火。在中国，哼，可能一盘也卖不出。

瞧多勇猛、精彩、刺激！运动游戏自有它迷人之处。



这是一个典型的动作游戏，未知的危险生命体模特鲁易德被宇宙海贼掠走，银河联邦警察萨姆斯为了消灭全部海贼，只身闯入惑星要塞兹别斯，庞大的地图和令人生畏的画面给人印象很深。该游戏销售量最高第 3 位，入围 6 次；认知度最高第 1 位，入围 6 次。

（七）所罗门之匙　1986 年 7 月 30 日 TECMO 制作　益智类

这是一部动作和益智类因素融合较好的游戏。所罗门的钥匙具有封印恶魔的魔力，搞魔术的少年塔纳为了寻找所罗门之匙，要利用火球和换石术击败恶魔，全部共 50 版，每版都是精心设计、构思好的画面，不动脑筋就无法前进。而且设计了 GDV 的游戏偏关值，可以用来评价游戏者的能力。92 年推出二代。

销售量最高 21 位，入围 1 回；认知度最高第 10 位，入围 3 次。“所罗门之匙”入围十佳，因素之一可能是尽可能照顾游戏类型吧！

（八）超级马里奥 Ⅱ　1986 年 6 月 3 日　任天堂制作　动作类

“超级马里奥”Ⅰ代推出后九个月精神十足时又乘胜推出Ⅱ代，基本体系与Ⅰ代相同，但难题秘技，隐蔽的关增加了。Ⅱ代被认为是马里奥系列中最难的一部，跟Ⅰ代不同的是可以选择人物，用户在游戏开始前，应决定要选择马里奥还是路易。路易比马里奥飞得高，但有加速难，不易制动的缺点。销售量最高第 1 位，入围 15 次，认知度最高第 1 位，入围 11 次。89 年移植到 Game Boy，90 年超级任天堂（SFC）

（九）银河号　1986 年 11 月 28 日　PONY CANYON 制作　射击类

这是一部打破以往游戏常规的超激烈射击游戏。闪电式的涡旋速度和覆盖画面的敌机使游戏者惊心动魄。第一次在家用机上搭配根据发射弹数和命中率、敌机强度变化的了 A1 功能，共 12 关。

销售量最高 16 位，入围 1 次，认知度最高 18 次位，入围 1 次。

射击类是游戏的大户，只评上一位十佳，且要叨陪末座，有点丢面子。但射击游戏的水平比较整齐，游戏者都喜欢玩玩，一般说销路不会太坏，风险不大，所以厂家还是抢着上。

（十）“港口镇连续杀人事件” 1985 **年** 11 **月** 29 **日　爱尼克斯制作，侦探推理**

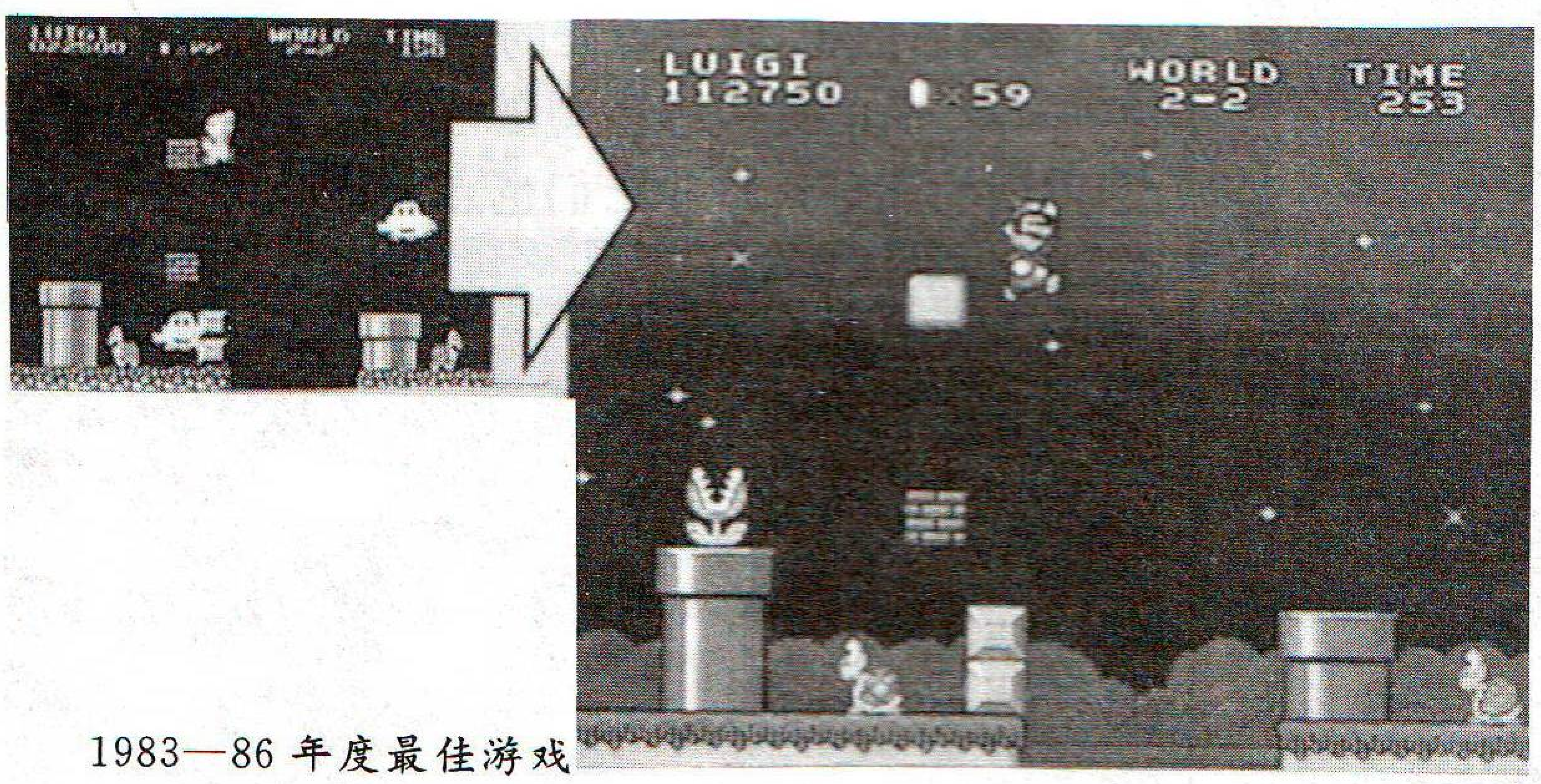
这是根据一部同名小说改编的游戏，首次正式引入侦探推理情节。主人公为一侦探，风尘仆仆地去各地追查多起杀人事件的真相，因在游戏中输入了指令选择方式而受到很高的评价，到现在仍是侦探推理游戏中销量最高的。该游戏的设计者是大名鼎鼎的崛井雄二（“勇者斗恶龙”的制作者）。爱尼克斯公司也是双喜临门。

受这部游戏的影响，日本“杀人事件”层出不穷。86 年“密西西比杀人事件”，87 年“北海道连续杀人”“京都龙之寺杀人事件”，88 年“横滨港连续杀人事件”。根据福 尔摩斯故事改编的“雾都伦敦杀人事件”，89 年“京都花之密室杀人事件”，“兰色车厢杀人事件”，90 年“特快列车谋杀案”……

中国一起“杀人事件”也未发生！幸乎！悲乎！

5：最佳游戏金奖及各单项奖：

A：83 年至 86 年度最佳游戏金奖是一项万众瞩目的盛事。也是游戏节目的最高奖。它不仅涉及游戏厂家的声誉，而且直接关系该游戏的销路，所以竞争非常激烈。经过与“勇者斗恶龙”几乎是势均力敌的反复较量，“超级马里奥”在公众认知率和销售量的实际成绩上稍稍领先，最终获得 1983 年至 86 年度最佳游戏金奖。纯越味游戏“赛尔达传说”也是强有力的竞争者之一。



1983—86 年度最佳游戏金奖：超级马里奥。

B：获各单项奖的游戏是：

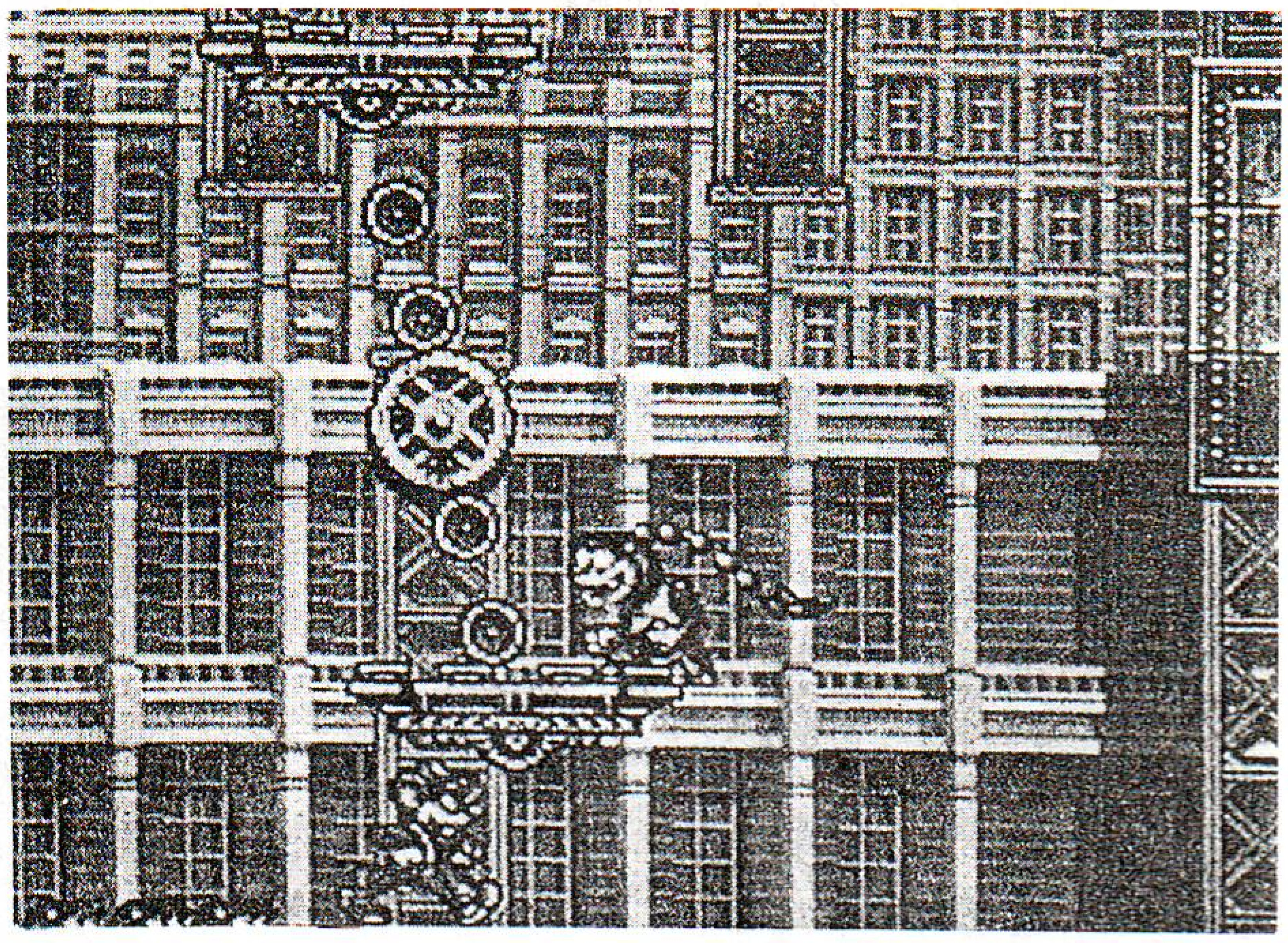
- 动作类奖：“恶魔城”
- RPG 奖：“勇者斗恶龙”
- 模拟仿真奖：“宇宙的起源”
- 益智类奖：“拼画”
- 教育类奖：“英语游戏”
- 剧本奖：“赛尔达的传说”
- 画面奖：“恶魔城”
- 题材奖：“超级马里奥”
- 演出奖：“新爆破”
- 策划奖：“高桥名人的冒险岛”
- 人物设计奖：“勇者斗恶龙”
- 音乐奖：“勇者斗恶龙”
- 移植奖：“铁板阵”
- 长期畅销奖：“超级马里奥”

文／小楠
题图／谢鹏

天字第一号的游戏明星——马里奥，为任天堂老板挣了四亿美元。



GO! GO! GOMO 君



动作精彩和有无穷魅力的角色而吸引观众的超级巨作!

充满刺激动作和无穷魅力的人物在活跃!期待已久的超级任天堂游戏"GO!GO!GOMO 君"今年夏季投入市场。GOMO 君生活在梅特罗诺市,是个顽皮的崩克摇滚乐手,城里的人们为了教训 GOMO 君设下了很多圈套,但在 GOMO 君机敏的跳打面前都归于失败。使 GOMO 君具有这种非凡技巧的是他的朋友克利比埃,神奇的喷雾剂使 GOMO 君为之自豪的刺头从形状,材料到性能都发生变化,十分具有想象力。突然有一天发生了意想不到的事情,横行街市的加尔希哈抢走了钢琴家梅罗蒂。早已倾慕梅罗蒂的 GOMO 君为救出她挺身而出。GOMO 君发型有五种变化,游戏者可以在选项中自由选择。选择喷雾剂时,崩克摇滚头可顶撞敌人或跳跃到敌人的降落点把敌人刺个透心凉。如选择理发推子,则是莫希干族发型,除崩克头的功能外还可以掷头发打倒敌人。选择发带就变成蛇形头,可以当鞭子使,也可以缠在树枝上跳跃更远。还有一些特殊项目如把"鸟巢假发"套在头上,给鸟蛋一定温度,便会孵出小鸟,成为并肩战斗的伙伴,这真是一个有趣的想法。

小小的游戏画面简直容不下自由自在到处乱撞的 GOMO 君,他那超群的速度充分显示出动作游戏的趣味性,令人生畏的异次元世界上展开的逼真的射击战,使游戏迷为之倾倒。GOMO 君的独特魅力使游戏不断出现高潮。

"GO!GO!GOMO 君"的名字是《游戏机月刊》向社会募集而产生的,因而知名度也大大提高。

再现震撼东京的激斗

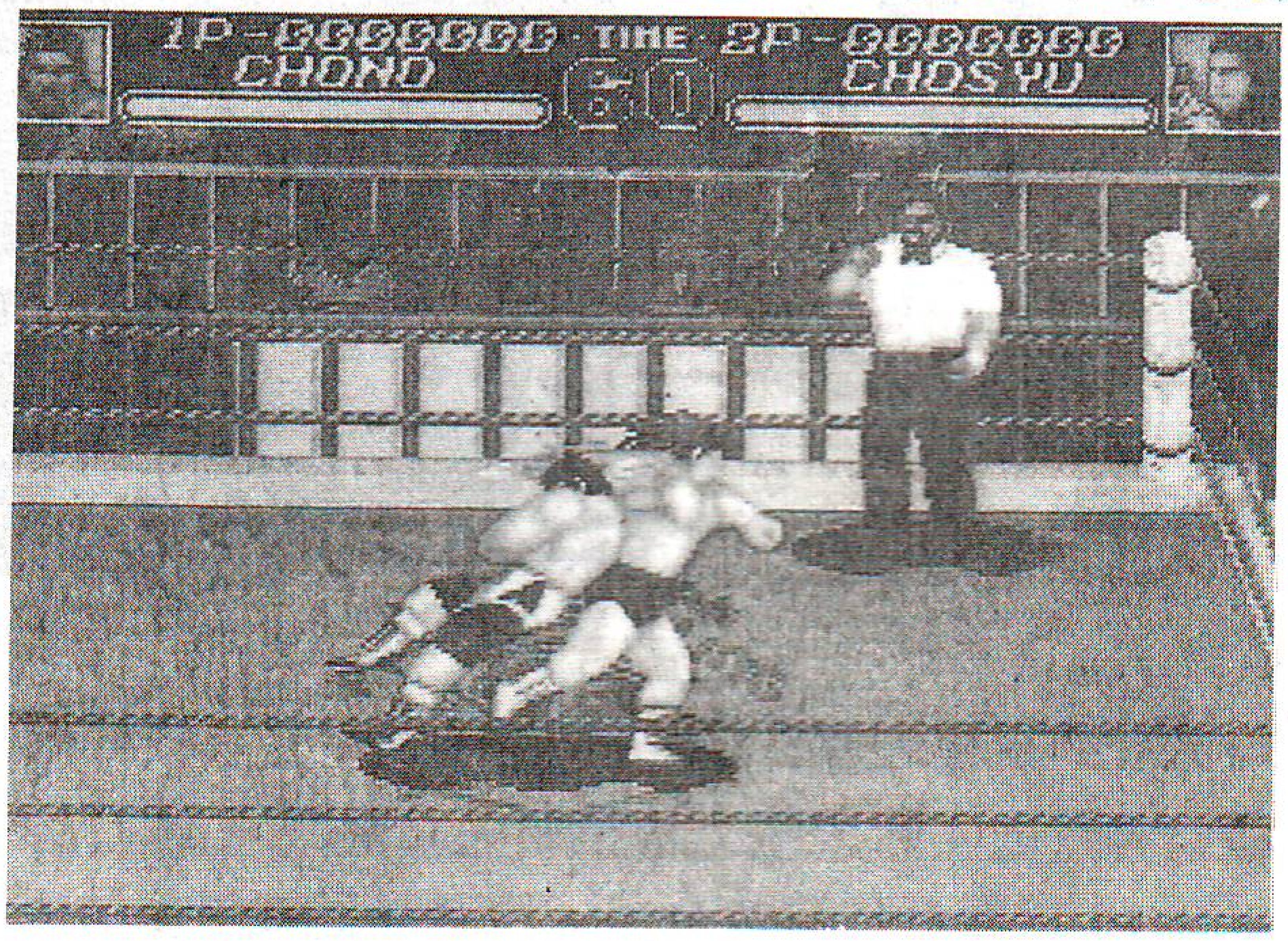
《超级战士们的大角斗》

新日本摔跤再次在东京大舞台上一展无余。10 名人们崇拜的摔跤明星将决一雌雄……

新日本摔跤大会,作为正月例行的比赛项目,每年都在东京举行。职业摔跤运动员之间的激战,吸引了 5 万名观众。如此魅力来自个性丰富的各个摔跤选手们。在本作品中登场的著名选手共 10 人,他们都身怀各自门派的灵活术,空中杀手反规术。他们各显身手,展开了大规模的角斗。本作品充分运用了 16 位机的大容量,使人物栩栩如生。这是坂口征二社长亲自监制,修改的高水平之作,没有重复使用任何画面。仅以腿法为例,有桥本的水面踢,蝶也的迷宗腿,拉依格的泼风腿。正是这种各怀绝技的特色再现了足以令人狂热的魅力。

游戏的方式有两 种,一种是从 10 人中任选一人进行一对一的决战。一种是多人互战。游戏者也可同计算机混战,如选 4 人大战,那将打得不可开交,直到白热化,真是疯狂的享受。

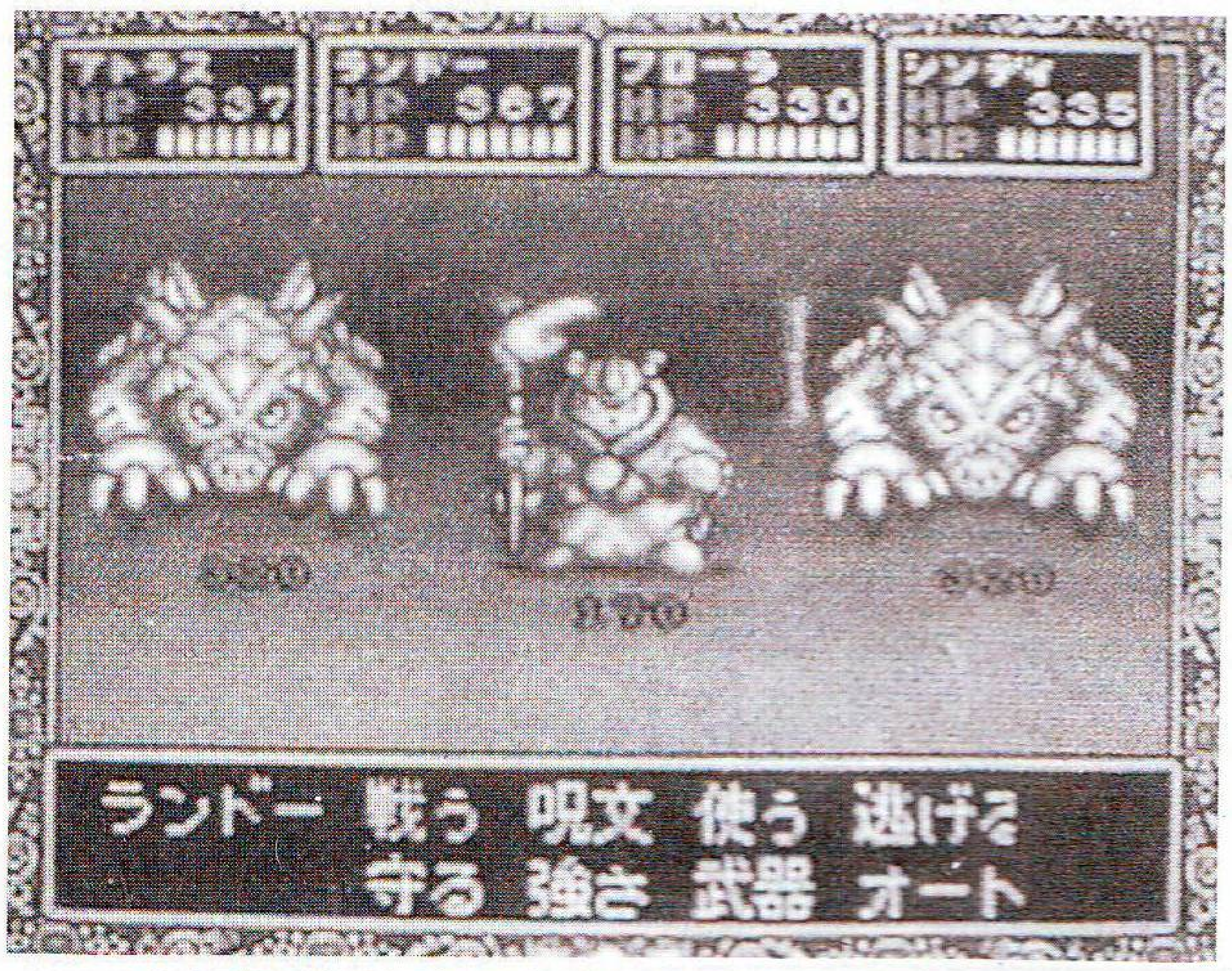
本作品的真实感和刺激性不仅使游戏者能得到高度的满足,角斗士们也点头称是。在今春的



CSG 新产品发布会的用户日,特地请了木达和拉依格两位选手在车高、大孤两会场举行签名会,直接吸引了用户们。

新时代公司改进的

《英雄传说Ⅱ》(SFC)



从任天堂移植到超级任天堂的《英雄传说Ⅱ》今年六月上市。在前作中,主角国王沙利奥斯等人打败了恶神后,世界恢复了和平。20年过后,世界又面临新的灾难。本集的主人公王子阿特拉斯受父王之命,率领一班辅佐过父王的旧臣,踏上了艰险的路程。阻挡在前方的是新的妖魔怪兽……

《英雄传说Ⅱ》把新怪物的战斗画面进行了动画处理,进一步提高了A1机能。它摒弃了用数字显示的MP,采用了显示咒语的新系统,大大的增强了使游戏者身临其境的感觉。对单个咒语和全体咒语加以区别,方便了咒语的应用。作为新时代公司的一大机能,它销售的"条形码管家2"再次发挥新功能,使用特定的条形码,取得了更好的效果。

忠实地再现角色
受人欢迎的英雄形象在这里产生

《超七》(SFC)

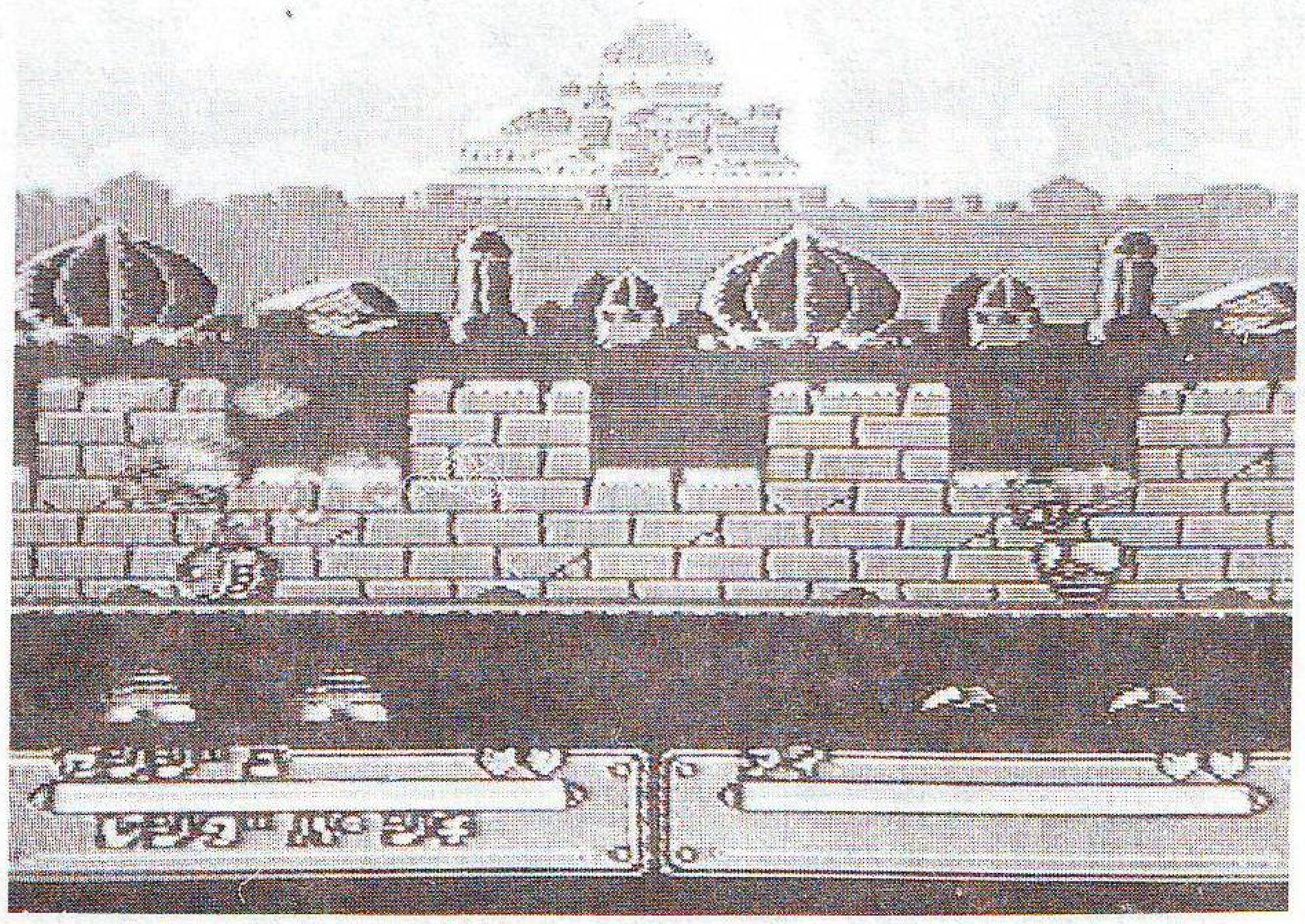
博得好评的SFC软件《超级斗士》系列第Ⅱ。其第1代与历来的角色型软件和动作类游戏不同,忠实地再现了超级斗士的独特形象。总共有10名个性丰富的怪兽登场。这种软件有很强的娱乐



性,销售量已超过50万个,是当前的拳头产品。新版的《超七》软件增加了新的战士,可以自由选择SEVEN或怪兽以及一对一或一对二的战斗方式,并且能巧妙地再现SEVEN丰富多彩的攻击技巧。(如金沙光线、橄榄等)此外,超级飞鹰1号将每3关登场一次,还可以享受在圆盘上和对手展开的旋转大战。

36位机器人登场

《快乐的机器人大战》(FC)

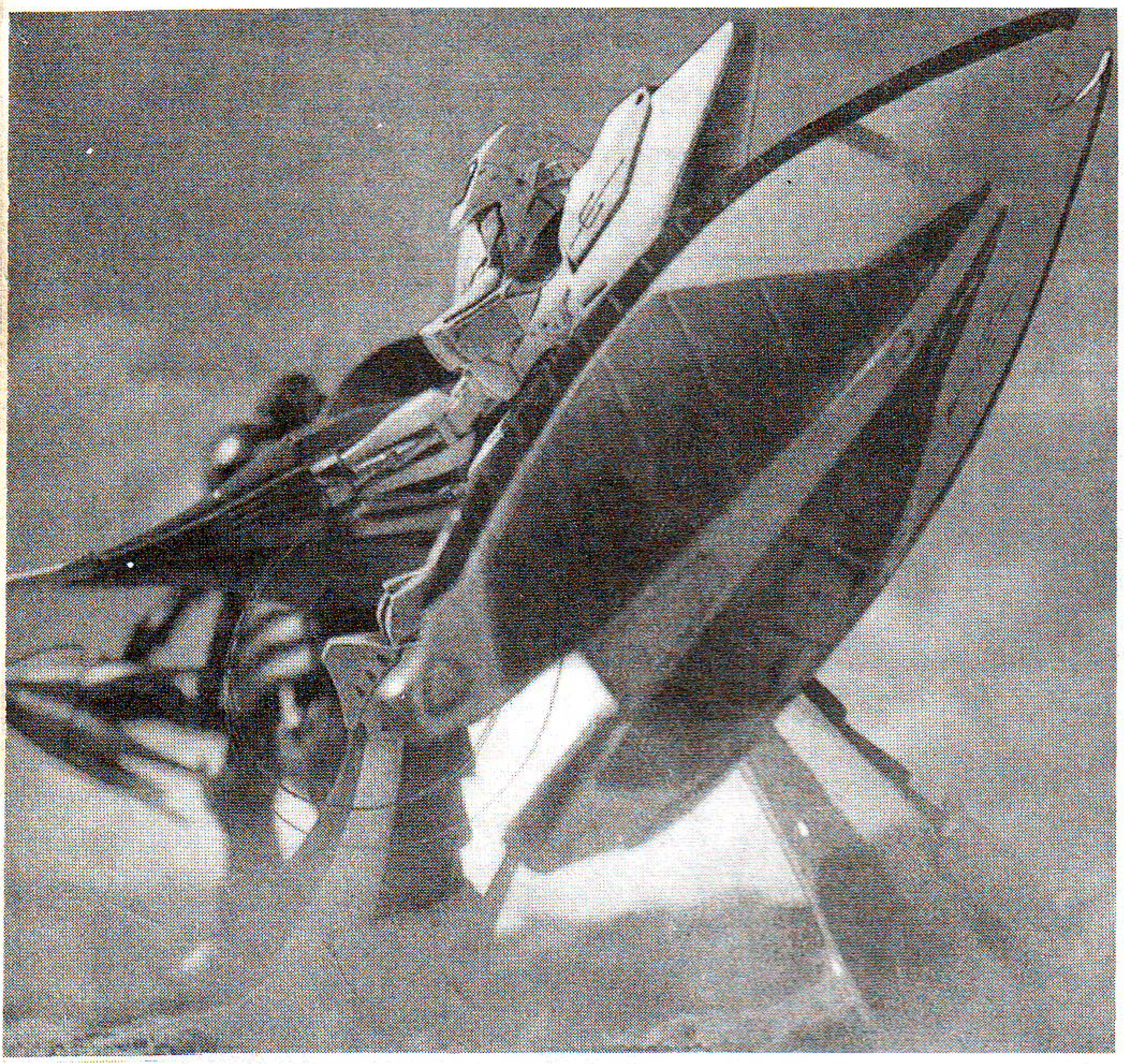


这是一部不落俗套、风格独特的机器人格斗游戏。

在《快乐的机器人大战》里,虚设了世界上两

位第一流的机器人制造博士，制造出许多机器人。做为朋友的两位博士中，不知何时，黑胡子博士瓦尔那奇的心被邪念占据了。他要利用机器人统治世界。为了制止他的野心，白胡子博士扎尔依农召回前往关西的笑面机器人，并把它们改装成战斗机器人，与邪恶的机器人军团展开了殊死搏斗。

登场的机器人共 36 位，这些充满个性的巨大机器人个个都身怀四种绝技。每个动作都具有个性。战斗共设四关，各关之间除了地图画面切换和两位博士的交流之外，还为初学者准备了指导性设计。用这种方法练习，不久就会达到迅速使用绝技的境界。



世界最尖端的
战斗机展开了
超高速激战

《超级空战》(SFC)

这是一种配备着高速处理游戏画面的 D. S. P 程序的高强度 3D 激烈空战模拟游戏。

游戏者肩负的使命是拦击突袭领空进行破坏活动的国藉不明的战斗机并弄清其真面目，从而打败敌人。己方飞机是四种世界最新式战斗机(F14—D.　FSX.　A—10A.　TORADO—DS)。机上分别设定了武器重量限度，可配备的武器有：响尾蛇式空对空导弹，凝固汽油弹，麻雀式空对空导弹等多种。在各自可装载范围内选择和装载武器是一个要点。并且在画面上方密密地排列着各种仪表数据显示：雷达、高度、速度等。如果无法随时掌握这些数据就不能在残酷的紧张的战斗中取得胜利。

"狼组"最新推出
超凡内容
简单操作的动作游戏

《诺依吉亚　海与风的鼓动》(SFC)

近年来对战型动作游戏的趋势是操作复杂，这也是吸引游戏者的一种手段。但对于初学者来讲掌握技术就太难了。而"狼组"这次上市的软件实现了"动作简单，丰富多彩"，是一种易玩有趣的软件。

《诺依吉亚—海与风的鼓动》全面实现了"独创性"，"操作性"，"平衡性"，以"只要经过努力，一般的用户都可以取得胜利"为目标。不仅面对以 SFC 为中心的用户——高初中学生，而且以更广泛年龄层的人为对象设定的。人物形象监制是制作《半人半鸟海奴托麦标斯》的菊地通隆，剧本监制是写过《妖刀传》、《妖魔》等脚本，《少年跳跃》、《狼人》的原作者会川升。此外怪兽设计是活跃在动画，特摄作品界的机械设计师森木靖泰。有这样强大的超级阵容，当然事半功倍。在游戏性和趣味性方面的创新取得成功。

本游戏是一部高层次的动作类游戏，主人公顺着剧情发展突破各种障碍和陷井，击败敌人。在高层次的动作游戏中首次采用高度的概念。每通过一关都会有"会话场面"出现，然后再展开剧情。



三国纵横谈

（续一）

——三国志·霸王的大陆

王 歆

八位机游戏在声像和动画制作等方面当然比不上十六位机游戏，但某一游戏尤其是 RPG 或 SLG 的魅力并不完全取决于声像和动画制作。举例来说，现今国内市场上最受欢迎的三国题材的 SLG 游戏，不是世嘉的十六位游戏《乱世群英》或者光荣公司的《三国Ⅱ》、《三国Ⅲ》，而是简简单单的一盘八位机游戏《霸王的大陆》。当然这其中也有消费水平的因素在起作用，但仅仅归结于消费水平，却又未免太草率了。

SLG 的主要特点不在声音和动画制作方面，而在于手段和界面上。《霸王的大陆》的界面和“光荣三国”系列相比，是简单了一些，但要明晰亲切得多，这主要表现在：它并不把所有有关地方状况的数据一屏全部显现，减轻了大量数字对游戏者产生的压力；它的主地图以城市而非地域为基本单位，增强了真实感；它的主要指令划分为四大块，每大块以图像而非文字来直显，使不懂日文的游戏者也较容易掌握游戏手段；卡通化的角色兴像具有喜、怒、哀三种不同的表情，即可明晰地反馈有关指令执行执行情况的信息，又较易感染游戏者的情绪。

亲切明快的界面使其拥有比其它三国题材 SLG 游戏更广泛年龄段的游戏者，但这还不是最主要的。因为就界面来说，十六位《乱世群英》有些方面比《霸王的大陆》更为成功。通过比较这两个游戏可知，它们是属于同一思路的，在界面和手段方面有多处如出一辙。但就游戏手段来说，无疑情节和内容都相对简单的《霸王的大陆》更具魅力，游戏点更多更突出。

首先，每轮指令的数量是以你占据城池的多少来决定的，并且指令实施的范围是游戏者控制的整个区域。即可将所有指令集中使用于某一城池甚至某一将领，并不存在每员将领每月只可参于一件具体事务的限制。使游戏者甚至可以在一轮指令内调集兵马连续进行多次战争并且战后重新将重兵分驻各地采取守势。这样设计战争未免太过儿戏，但这样设计游戏却确实相当吸引玩者。

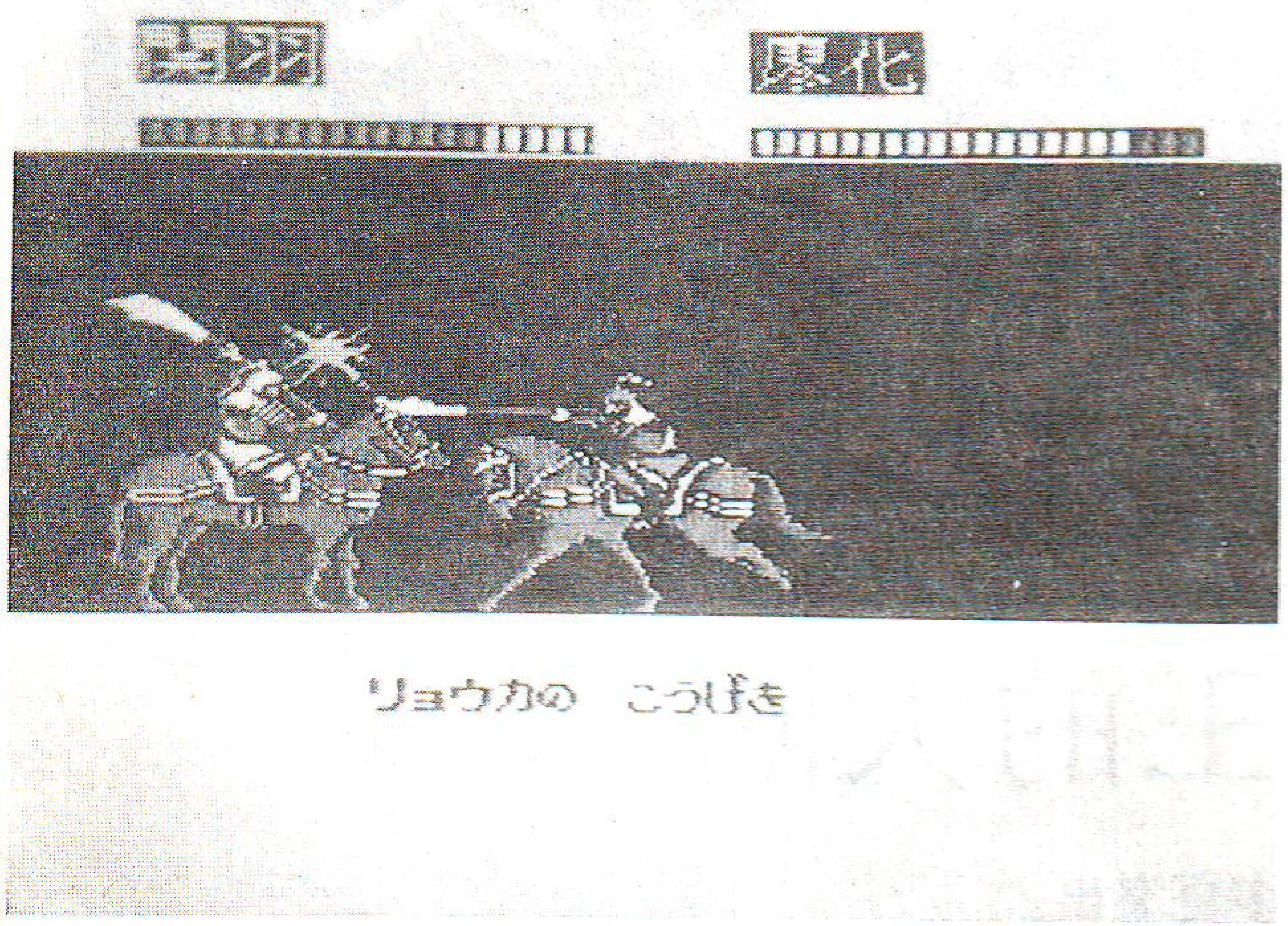
将领的有关数值可以改变：通过学习，可以提高智慧度；通过战斗，可提高武力值和经验值。因此各层次的将领都可越战越强，游戏时间越长，战斗的激烈程度越大，游戏魅力也越突出。

其次内政方面的指令相对简单，并且承继《三国》系列的传统，有“寻找”一栏，但不同之处在于并不限定寻找的目的，即游戏者发布此指令后，有可能找到宝物，有可能找到金钱、粮草，也有可能发现人才，当然也有可能一无所获。不确定的结果在游戏者头脑中却会产生确定的强烈兴趣。

此类 SLG 游戏最吸引人的地方不在于政，而在于军，《霸王的大陆》也不例外。战争分三个层次，一为战役，二为战斗，三为单挑。战役级的主要特色一在于行军，二在于计略。

行军当然分不同的兵种、不同的地形，特定的兵种在特定的地形上要消耗不同的机动点，这是其它游戏也多有反映的内容。然而此游戏大胆的设计是类似于攻略指令的发布，所有机动点也可

以集中在一支军队身上，即给了游戏者单兵冲入，直趋敌主将的机会。至于计谋，《霸王的大陆》设计了多达16条战役级计策，不同智谋值的将领可行使不同的，大致越是厉害的计策对地利的要求越

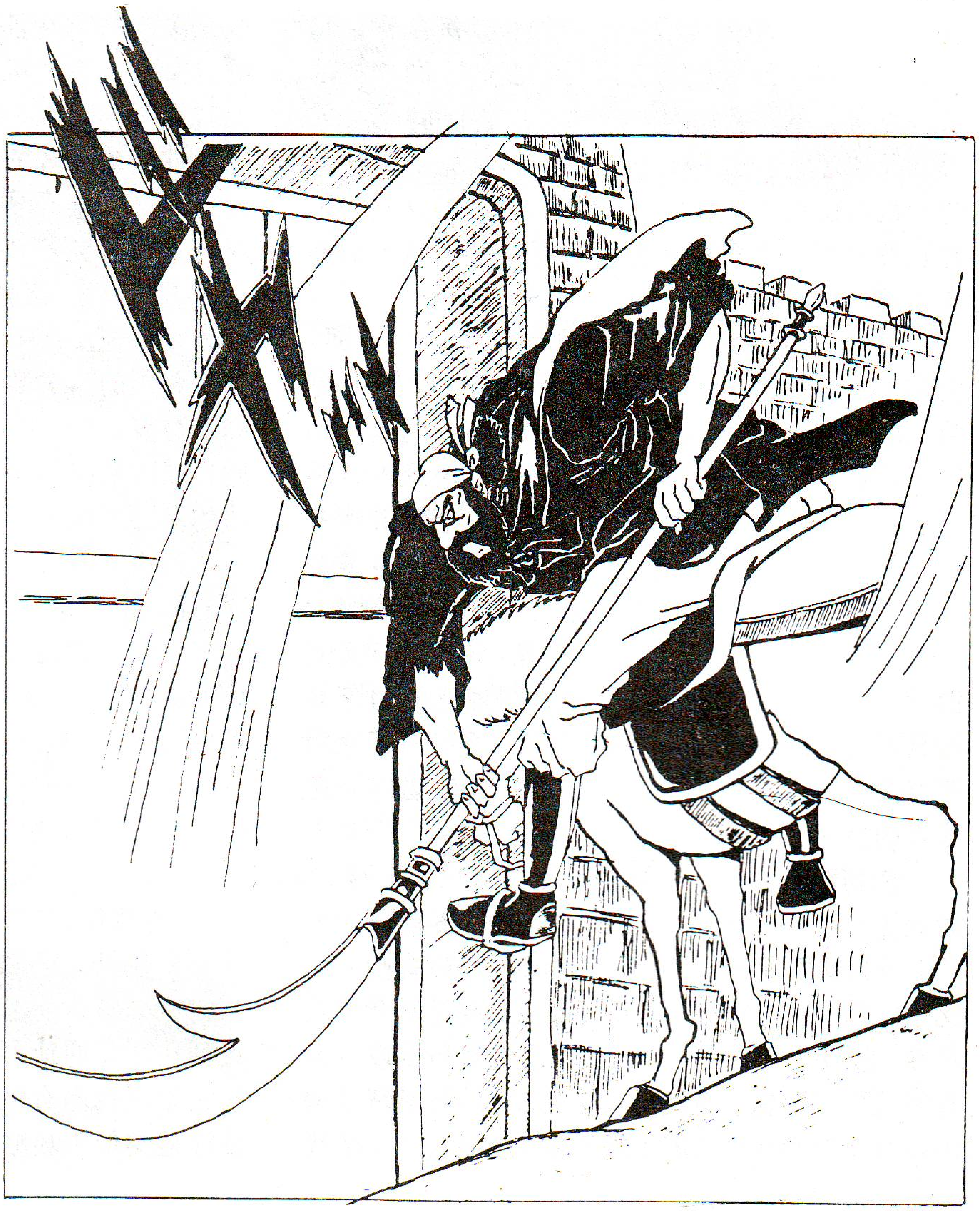


是严格，机会难得，得则不可错失。谋士的重要程度在行使计谋的过程中，反映得比其它同类游戏更为突出，这也是它主要的游戏点之一。

两军遭遇，进入战斗画面，特色就更为突出。将领可以通过战斗而提高经验值，进而提高级别，而级别越高，在战斗中步、弓、骑三大军种的比例配备更具强大的战斗力，只要选择了正确的阵势，可以所失甚少，而所获甚大。而且在战斗级也有一系列计略可以使用，虽然不如战役级计策重要，却也非同小可，对最终胜利起着不可低估的作用。

将领单挑时的指令比其它同类游戏要多，可进行多种形式的攻击，这也大可弥补格斗动画的简单和粗劣。单挑的胜负除由双方的武力、体力外，也由装备这种手段大多体现于RPG游戏中，而在SLG游戏，尤其是三国SLG游戏中，《霸王的大陆》可说是独一份。然而不同威力和价格装备，尤其是某些特定将领才能装备且特定地域才能购得的特殊装备，配合以上种种光怪陆离的名称，对游戏者确实具有很大的吸引力。

《光荣三国Ⅲ》设置有五六百名人物、四十六座城池，而《霸王的大陆》则只有约二百名人物、三十一座城池，其简单是不言而喻的，但因其明快的界面和别出心裁的游戏手段，反而比许多相当复杂的同类游戏拥有更多的游戏者。它的成功之处，与简简单单一个《俄罗斯方块》、一个《采蘑菇》可以傲立游戏界直至今日依然不倒，颇有异曲同功之妙。



紧急通辑令

（第二号）

对象：有才、有能、有德、多识、善写、未婚之闯关族

《Game 集中营》发出“紧急通辑令”后，不少闯关族纷纷“自首”，寄来“自供状”。有些人成为本刊经常联系的“要犯”。《Game 集中营》虽经大赦更名为《电子游戏软件》，但血脉相通，使命未改。故重申“紧急通辑令”继续有效。

一、来稿内容不限。举凡游戏攻略，故事梗概，秘技偏方，游戏史话，厂家介绍，动态信息，趣谈杂感，漫画插图等，只要与电玩有关之恩怨情仇，皆可借此做一了断。

二、来稿请用 400 字稿纸。最好配有相关照片插图及说明文字。

三、来稿一般不退，三个月内末用者，可自行处理，请勿一稿两投，犯重婚罪。

四、为使诸闯关族不至 GAME OVER，稿件一经采用，即付稿酬。可获 1UP，当即“脱贫”。

另外，“游戏新闻眼”栏目在全国各大城市诚聘情报员 1—2 人。提供贵地游戏市场动态，游戏机、卡行情，流行趋势，热门游戏（包括街机）等。有牒报工作特长和兴趣者，尽速“自首”，本刊择优“收押”。

邮购《赌神》

从《GAME 集中营》到《电子游戏软件》都极力鼓吹当今电子游戏的主流 RPG。本刊编辑部各位同仁原来都属于动作射击派，但玩久生厌，最近相继反叛成 RPG，且归顺之心愈玩愈坚。几位闯关族来信说，他们连日文字母都不认识，居然把日文版《七龙珠》、《吞食天地》和《勇者斗恶龙》打穿，真使人佩服得五体投地。不过愚公移山到底不是人人可为。《赌神》全中文版已于 94 年春发卖并按国际惯例配有彩色卡盒，说明书，确为电子游戏业划时代的创举。《赌神》十五次打入日本电子游戏销售排行榜，为RPG骰子游戏的鼻祖，好玩看得见。为满足诸位闯关族欣赏中国第一部全中文游戏卡，本编辑部和厂家联系，特提供邮购直销。

欲购者请通过邮局汇款至北京德外黄寺大街甲 24 号《电子游戏软件》编辑部，邮编 100011，每盘 150 元（免费邮寄），购三盘以上者每盘140 元。（注：该价格如高于当时北京市场平均价格，多余款项如数退回，无诚勿试。）

本刊编辑部最重信誉，既对得起寄予厚望的广大闯关族，也对得起我们自己的良心。（本刊前身《GAME 集中营》第一、二辑对《赌神》的攻略法均有大篇幅的详尽介绍可资参考。）

邮购《赌神》

电子游戏软件创刊号

评刊表

一、在 GAME 集中营(4—37 页)栏目里,您最喜欢的文章:

1 ______

2 ______

其原因是 □文字好 □节目新 □实用

□其他 ______

二、除 GAME 集中营之外的其他栏目里(第 38 页以后):

您最喜欢的栏目:

1 ______ 2 ______

3 ______

您最喜欢的文章:

1 ______ 2 ______

3 ______

三、在本期杂志中(务请填写)

您最不喜欢的栏目是:______

您最不喜欢的文章是:______

四、您希望介绍的游戏节目的机型(请在中填序号)

□任天堂 □超级任天堂 □世嘉 □街机

□电脑游戏 □PC—Engine □Gameboy

□GameGear

五、您希望介绍的游戏节目(请注明机型):

1 ______ 2 ______

3 ______ 4 ______

5 ______

六、您希望增设哪些新栏目用其内容(可另纸附言)

姓名______ 性别______

年龄______ 职业______

邮编______

通讯地址______

电话______

欢迎订阅《电子游戏软件》

《电子游戏软件》是经国家有关部门批准出版的第一家电子游戏双月刊。

《电子游戏软件》脱胎于《GAME 集中营》,突出娱乐性,趣味性和文化性。我们最大的愿望就是把杂志办成“闯关族的家”。杂志开设〈GMAE 集中营〉专栏,介绍任天堂、超任、世嘉、街机和 PC 电脑游戏的攻略详解、秘技等。还有〈新卡快讯〉、〈游戏新闻眼〉、〈蓦然回首〉、〈游戏广场〉、〈挥洒天地〉、〈闯关族的家〉、〈二手货〉等特色栏目。每期均有精彩节目推出。

《电子游戏软件》64 页,图文并茂,彩色四封四插。94 年 5 月正式向全国发行,今年预计出版五期。每期定价 4.50 元,94 年订费 22.50 元。订阅者请将订阅款直接汇至本刊发行部。

本刊地址:北京德外黄寺大街甲 24 号

邮编:100011

电话:(01)205.0093

另有少量〈GAME 集中营〉电子游戏专辑第一、二辑,每辑 4.50 元,可汇款购买。



闯关族的家



[**编者按**] 从今日起，广大闯关族的电玩迷们终于拥有自己的家了。幸甚，欣甚。我，仔龙，只因貌美顽皮被GAME集中营的同仁们一致公推来主持家政。这个家太大了，吃大锅饭不行，暂且设立几个专栏，分而治之吧！"俗话说："不当家，不知柴米油盐贵。"一个家的兴旺欢乐，离不开每一个家人的支持和参与。真诚希望广大电玩迷们发扬主人翁精神，群策群力，共同建设好自己的家！

疑难征解

1.《七龙珠Ⅲ》打人造人这关中，有个神秘的山洞，不知如何进入？

上海　陈莹

2.《七龙珠Ⅲ》中，当悟空等人修界王的修，修到六十多万时，就再也上不去了，也不让出去，不知怎么回事？

北京　白隼

3.《诸葛孔明传》中，刘备军在荆州击退了三个村庄的黄巾军，回到宫中与刘表谈话后，不知怎么走出宫殿？

福州　林隽

GAME **集中营编辑部**：

我是一个地道的电玩迷，迷超任，迷RPG. "迷史"只有短短的三年时间。说来您别见笑，我在揍《FINAL FANTASYV》时出了一身冷汗，玩《热血硬派》时竟一天没进一粒米。这次看了《Game集中营》，我着实惊喜了一阵，我终于找到了一位知心朋友！我对编杂志是外行，但有些话我还是直截了当一吐为快！

首先，希望贵刊能多介绍介绍一些有名的电玩制作公司，除了任天堂和世嘉外，还有推出《STREET FIGHTER》的CAPCOM，佳作不断的SQUARE SOFT以及SUNSOFT, DATA EAST, 甚至大家熟悉的KONAMI。

其次，希望能介绍历年来国外RPG排行榜上的佳作。如91年的《FINAL FANTASY Ⅵ》(8M), 92年的《SHINING FORCE Ⅱ》(16M), 和《皇帝的财宝》, 93年的《龙之战士》和《SHINING FORCE Ⅲ》(16M)。此外，还可介绍一些战斗场面精彩的RPG节目《七龙珠》(8m)《真女神转生》、《S・D骑士兵团》(8M又名蔓陀萝)等。RPG节目的秘技也是不可忽视的一项内容。

第三，是否可以象《音像世界》评欧美pops music那样用"★"级制评RPG、SLG及打斗游戏节目。

最后，关于彩色插页，我希望能登一些"爽"点的游戏图片，象《地球保卫战Ⅲ》(12M)中的F—91,《METAL MAX》(8M)中的超级战车,《园桌骑士》(8m)中的勇剑士,《北斗神拳5》(8M)中的最后BOSS,《FINAL FANTASY V》中的召唤兽，以及《七龙珠》中的超级赛亚人。关于声乐，我希望能象《Music Heaven》那样发行一些游戏音响。有些节目的配乐非常好，如KONAMI的《魂斗罗》(8M), JELECOL的《RUSHING BAST》(8M)等。

上海　施晓

读者感受

1.《GAME集中营》是我心中"沙漠中的绿舟"。

上海　徐碧

2.《GAME集中营》给了我一种新观念，使我真正领略到了电子游戏的精神所在。

上海　郑尧

3. 在众多电子游戏攻关书籍中，"GAME集中营"无疑是独秀一枝，不落俗套，令人耳目一新。

北京海淀区　卫来

4. 我们闯关族终于有了完全属于自己的一片天地了！

河北　刘春雨

5. GAME 集中营图文并茂，内容翔实，一目了然，真让人爱不释手。

上海　陈莹

6. 莫非我上辈子积了善修了德，今生有缘能见《GAME 集中营》，眼福可真不浅啊！

上海　李轶

7. 感谢你们，这些使大陆拥有自己的游戏杂志的伟大编辑们！

北京　“闯关小将”　栗宁

读者建议

1. 不妨增设“稀有卡专营部”和“密技集锦”两个专栏。

北京　赵启龙

2. 能否开设“邮购天地”之类的栏目，让读者买到足以信赖的卡。

福建　吴荣聪

3. 多加一些彩页！

北京　张　利

4. 希望了解整个世界（包括大陆、台湾、香港、日本、欧美）的游戏生产厂家，游戏机型及功能。

河北　刘春雨　北京　张利

5. 最好能出一些“中日文对照表”式的游戏节目攻略法。适当介绍“Gameboy ”和“Gaegear”的节目。

上海　成雄翔

6. 多绍一些八位机节目为好！

广东　陈冬宁

7. 希望介绍目前流行的 RPG 和仿真模拟类的节目如《三国志》系列，《七龙珠系列》和《勇者斗恶龙》系列的比较实用的攻略法。

北京　王楠　上海　范进涛　陈莹　陈天

8. 愿看到时下比较流行的许多新卡介绍，如：SEGA 的《战斧 Ⅲ》《侏罗纪公园》，超级任天堂《七龙珠——天下第一武会》《乱马 1／2》等。

上海　李轶

有问必答

8.《GAME 集中营》上尉：我这个标准的游戏狂，正宗的“闯关族”向您致敬！

上海　“一等兵”俞隽

1. 我在一家商店里看到一种与 SEGA 机差不多的游戏机，三个按钮，价格在 200 元左右，请问这算世嘉吗？另外，买 Gameboy 值还是世嘉值？

福州　杜彦

很对不起你所说那种机子我没见过，根据市场行情，目前世嘉的最低价格在 500～600 元之间，因此它有可能不是世嘉机。另外，Gameboy 和世嘉各有优长，Gameboy 携带方便，但是黑白显示且节目少，世嘉(16 位)彩色显示，立体声源，卡带多，当然玩得痛快，只是不能随身携带。

2.《天舞三国志》是否就是《诸葛孔明传》，科特 BIT79 学习机是否能玩？

北京　姚海峰

《天舞三国志》是 16 位游戏机节目，(全日文)《诸葛孔明传》是 8 位游戏机节目，两者不能等同。《天舞三国志》只能在超级任天堂，世嘉 CD 机上玩。

3. 常见某些杂志上有诸如 ACT ARPG……等游戏的英文简称，请问它们都定什么意思？

北京　张彤

这些英文简称的意思是：

ACT	动作类	FGT	格斗	SHT	射击
SLG	模拟	TAB	桌上游戏	PUE	智力
RAC	赛车	SPG	运动	ETC	其他
RPG	角色扮演	ARPG	动作角色扮演		
QIE	迷题问答	ADV	冒险	AVG	文字推理
SIM	摸拟战略	PEL	解迷	BOD	棋牌游戏

4. 听说鸟山明也是游戏卡的制作者，那么，《七龙珠》是他亲手制作的吗？

北京三十三中　满源

鸟山明是一名漫画家，他参加游戏卡的制作，只做一些绘画方面的工作，而编制游戏程序只能由专业程序员来完成。

5. 请问"CD—体化游戏机"是否就是日本NEC的"CD—ROM²"游戏机，是几位机，光盘的存储量是多少，是第几代游戏机。

北京海淀区　王路

NEC的PC—E系列产品已经有许多种了，"CD—ROM²"是PC—E8任机后的二代产品，西单商场出售的是"SUPER CD—ROM²"，名为DUO—R，功能较CD—ROM²多，但也是用CD—ROM²的软件，所以与CD—ROM²为同代产品。至于光盘容量小到几十兆大到几百兆不等。

6. 双子座游戏机是否就是PC—Engine

北京　王彤彤

西单商场卖的双子星是PC—E系列产品之一，名为SUPER GRAFX，本"集中营"第一期中有详细介绍。

7. 目前市场上出现了一些假卡，开始玩时还好，到了中间。图象和声音一下子全都消失。怎样才能识别卡的真伪呢？

上海　郛旭东

实际上国内市场上几乎所有的游戏卡都是假卡，是复制国外的节目。我们只能讲质量的优劣。一般来说质量好的卡应有以下特点：

①塑盒和印刷较精致，有的还带有说明书和包装盒。②感觉较重。因为里面是正规封装的IC芯卡，散热好，寿命较长，当然成本也高一些。③合的节目不是非常多。因为生产厂家为了分关和合成节目，必须改动原程序。难免使游戏进行到某进程时出现错误。

8. 我有一台"胜天8800"机，不知何故图名象出现了混乱，拿去修理后，反而连电源都接不通了，不知这是什么原因？

北京　李岳

您讲的情况现在无法判断。如果是因修理使故障扩大，应由原修理部门负责解决。

游戏禁闭室

1. 心中只有一个闯，我打；眼里仅容一个杀，我拼；勇斗不敌丧了命，我骂；软磨硬泡过了关，我狂。杀"人"不偿命，天经地义；欠"债"不还钱，无人骂娘。数英雄人物，还看闯关族！

北京　——崔筱彤

2. 说起电玩，我就来劲，废寝忘食，沉迷不已！唉，电玩啊，电玩，你干吗那么神奇，全世界人民碍着你什么了，你搅得他们心神不宁，我爱你，我也恨你！

上海　曹心宇

打余咖啡座

不玩考不好

毕波

自打小学五年级家里给我买了一台任天堂后，我就深深迷上了电子游戏，而且年令越大兴趣越浓。两年前我又扛回了一台世嘉，简直让我陶醉入迷。同学们都羡慕我高超的技术，称我为"游戏大师""游戏狂"，可同学们更羡慕我的学习。我的成绩一直在班里名列前茅，在年级也是屈指可数的。中考前一天，经过了几天紧张的复习，游戏瘾犯了，要求玩会儿，家长死活不同意，我急了，高声大喊："玩，就得玩！不玩中考考不好！"家长实在拗不过，勉强点了头，我欣喜若狂，如愿以偿，暗自决心要考出点颜色让他们瞧瞧。中考揭晓，我以总分600分（满分630分）的优异成绩名列年级第二！大家都震惊了。从此，家里人也不限制我玩了！

［编者按］迄今为止，在杀进我GAME集中营的读书郎里，各色英雄俱备，有沉迷电玩而不能自拔的拼命三郎，最终成了游艺厅的款爷老板；有久玩不腻但玩学兼优的高材生照上清华北大不误；有玩得也考得不玩就考不好的狂迷大师如本文作者，但独少敢向父母官大人立下军令状考不好不玩的烈性铁汉，难道说，茫茫闯关族之众就没有这样一位吗？



電刑室手記

●编辑部为编游戏节目特辟一"电玩室"。而同楼其它单位人员时时光临逍遥一番，编辑部不胜其扰。编辑龙哥在门口大书"电刑室"三字，过路者见状皆大惊，避之犹恐不及。一来访电玩友遍寻龙哥不着，见"电刑室"三字大喜道："此真吾温柔乡也！"乃破门而入。

●来编辑部之电玩友甚众，然呼朋引类，泾渭分明。一半为北京高校之莘莘学子，温文尔雅，乃主编之友。另一半为贩夫走卒，三教九流，龙哥之友。一日，清华陈君曰："非高智商玩不了游戏机。"一室灿然。徐徐又曰："玩游戏机也不乏低能儿。"三教九流皆怒目而视。

●编辑部诸人皆俄罗斯方块高手，常有打遍天下无敌手之感叹。一街机老板来，据介绍，一枚铜板打穿街机三国。主编豪情万丈，邀之决战俄罗斯。老板却战再三，主编为之踌躇满志。依稀闻老板低声对他人云："小儿科。"主编大惭。

●龙哥好客，常以交友广自许。然遇特别能战斗者，亦使龙哥吃不消。一周六下午，两电玩友访龙哥于"电刑室"。玩"光明与黑暗"，兴起，挑灯夜战。龙哥先招待以酒肉，继之以大排档，后囊中羞涩，以方便面果腹。如是连续作战两夜一天，不知光明与黑暗。至周一早，两玩友方告辞上班，致谢。龙哥两眼血丝，连说别客气，以后再来。方欲小憩，两玩友忽奔回曰："周六一定再来。"龙哥几欲昏倒。

●《GAME 集中营》第一期出版后，闯关族来信甚多。编辑老D负责回信，龙哥不甚留意。一日老D拆信后眼睛一闪光，大呼："龙哥，空姐来信！"龙哥扑上，急将信收入衣袋曰："此信我回。"老D忿然曰："不行，你字太赖。"二人扭打一处。最后订协议如下：龙哥写，老D抄。



编　　后

《GAME 集中营》发行两期便告寿终正寝，实在短命得可以。所幸它金蝉脱壳，借春潮涌动，乘万物惊蛰，一变而蜕为《电子游戏软件》杂志。

子承父志，便有两个不大不小的愿望。第一个有点野心，就是《电子游戏软件》要做大陆电子游戏杂志的龙头老大。第二个十足赤金，就是要把《电子游戏软件》办成"闯关族的家"。佛前一柱香，愿梦想成真。

首页"发刊词"只写了五个字："闯关族的家"，这可能是最短的发刊词吧！但它凝聚了杂志全体同仁的心愿，一字千斤！

《GAME 集中营》第二期我们曾断言："面包会有的。"其实心里一点谱儿也没有，只是理直则气壮。现在面包房真的开业大吉，却又使我们战战兢兢，如履薄冰。如何使面包包装美观，价格合理，营养丰富，口味淳厚，杂志的小编们一夜白了少年头。所幸我们有一批侠骨柔肠的铁杆闯关族朋友，还有每天不断象滚雪球一样越滚越大的铁杆闯关族兵团，内呼外应，声气相求，相信是能搅起几许波澜的。

这篇"编后"是这期杂志最后写的一篇文章，想到要和大家道再见，正如演员谢幕，心中忽然涌起说不出的依惜之情。我们和闯关族们毕竟是以文字为缘的。以文字为缘和大家"神侃"，以文字为缘和大家相识，以文字为缘为大家服务，至少对于 99%以上的读者如此。

再见，闯关族朋友！别忘了七月份相会在"闯关族的家"！

●编辑无类失恋多次，屡战屡败。乃在"电刑室"三字下贴一横条："女士不得入内。"龙哥见之大惊，撕去。又贴上，又撕去，屡撕屡贴。龙哥喟然叹曰："泄粪(愤)之作也。"一日，无类见桌上有《女友》一本，恨恨扔出门外，大呼："女人不得入内。"龙哥急捡回曰："无女友，闯关族岂不绝类矣！"

美少女戰士

PRETTY SOLDIER SAILOR MOON



月野兔：故事主角，上初中二年级的十四岁女孩。她最擅长的本领是睡懒觉和大声哭。在一个与平常一样急急忙忙上学的早晨，月野兔从几个小孩的手中救下一只正被欺负的黑猫。这并不是一只普通的猫，它叫露娜，其使命是在地球上挑选心地善良纯洁的女孩做拯救地球的战士，而月野兔正是它选中的第一个人。从此，美少女战士的奋斗开始了。

索 冰

也许国内的朋友们会对《美少女战士》的名字感到陌生，但这部 MADE IN JAPAN 的卡通片在日本和香港已是无人不晓，而且高居“动画角色人气榜”及“卡通片排行榜”之首，连《七龙珠》这样的劲作也稍逊风骚。而由卡通改编的游戏也在超级任天堂的能量下推出了，同样成为大受好评的作品。本辑选了几张游戏中人物的剧照，让大家一睹美少女战士的风采。



水野亚美：各方面全都是优秀的天才少女，尤其精于数学，擅长游泳。是个文静清纯的女孩。她是月野兔的第一位同伴。



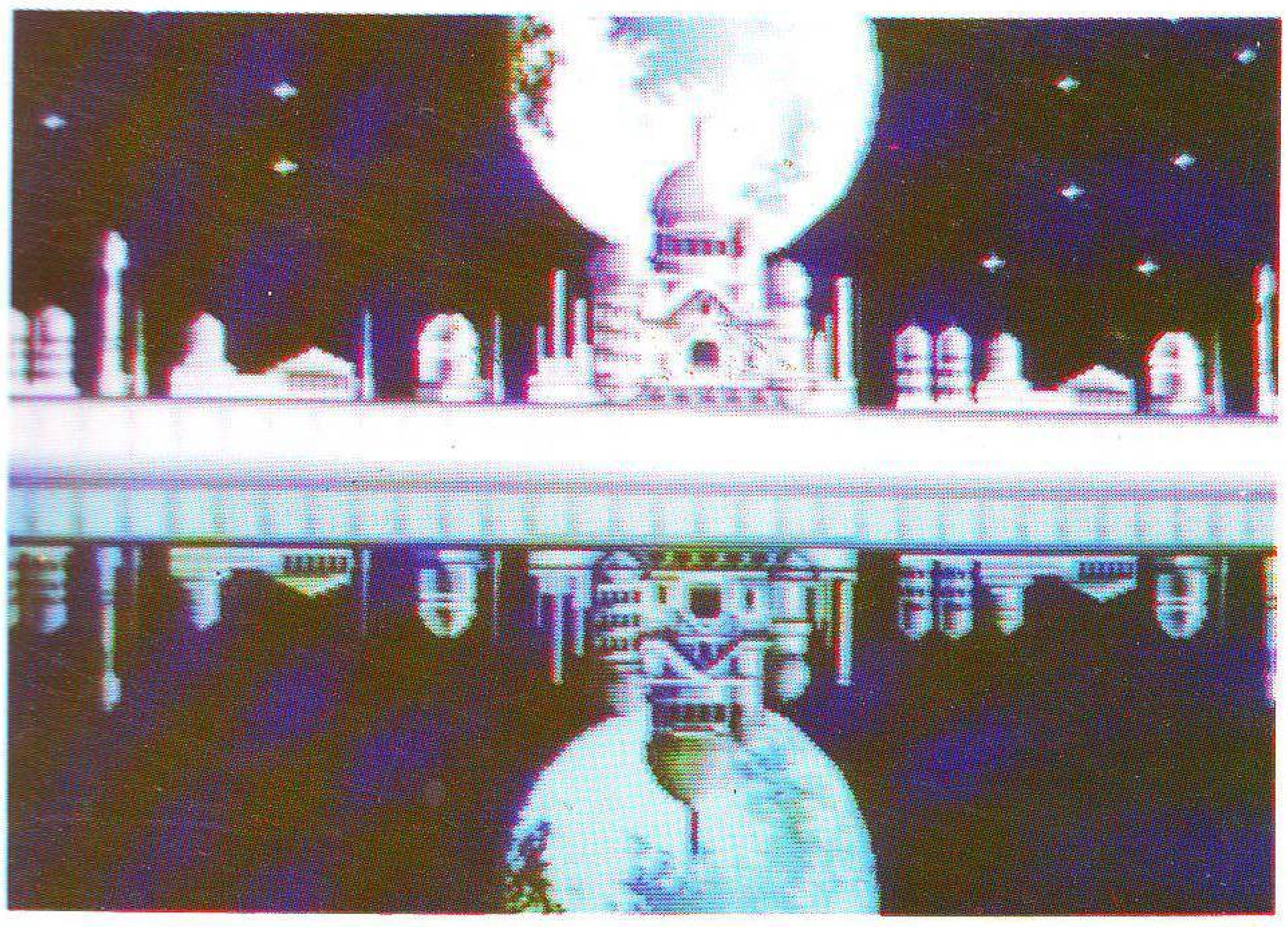
火野丽：性格坚强，喜欢古典文学，但自己却不是那种温柔娴静的古典女性，有时给人感觉很厉害。



爱野美奈子：最后一个登场的美少女战士。在体育方面样样精通，可是除了体育什么都不行。最喜欢的事情——玩。

木野瞳：做事总是慌慌张张，怕坐飞机的女孩。最擅长讨价还价，也许这一特长与她独自生活有关。





这张照片是“美少女战士”中的景色，典型的童话世界美景。读者可以想见它在电视屏幕上是多么壮丽怡人！



刊号/CN11—3505·/TP 订价/4.50元